Manual da Magia

4D&T

Marcelo Cassaro

Raças Conjuradoras

Todas as seis raças básicas de 4D&T — humanos, aliens, andróides, elfos, kemono, youkai — podem ser Conjuradores. Mas cada uma tem suas próprias vantagens, desvantagens e motivos ao adotar esta classe.

Humanos

Seja por eterna busca pela evolução, ambição ou simples curiosidade, humanos aprendem a lançar magias porque este poder realiza coisas que outras habilidades não podem. A garra e determinação dos humanos permitem que eles dominem dons arcanos supremos, enquanto sua paixão e devoção fazem com que abracem causas divinas.

Vantagens: o talento extra dos humanos é útil para adquirir um talento metamágico. Além disso, humanos têm bônus racial em perícias, e duas delas são importantes para Conjuradores: Concentração e Identificar Magia (o único grupo que contém ambas é Artes).

Desvantagens: nenhuma.

Aliens

A maioria das raças alienígenas recorre à alta tecnologia para realizar grandes façanhas. No entanto, muitos povos estrangeiros utilizam magia em vez de ciência para assegurar sua superioridade sobre outras raças — e muitas vezes será difícil dizer quando um poder especial é mágico ou não.

Vantagens: os bônus de habilidade dos aliens são úteis para reforçar suas magias. Use um destes bônus de +2 para aumentar sua habilidade mental escolhida (de preferência Inteligência, por ser a habilidade-chave da perícia Identificar Magia e muitas outras perícias úteis). Reserve o outro +2 para aumentar sua Constituição: Conjuradores têm poucos Pontos de Vida e, além disso, a perícia Concentração usa esta habilidade-chave. Um alien pode ainda escolher Bônus de Habilidade para reforçar uma destas habilidades.

Desvantagens: quanto ao redutor racial de –2, é melhor colocá-lo em Força (pouco útil para esta classe). Como não tem nenhum grupo de perícias, um Conjurador alien não pode se beneficiar facilmente de Identificar Magia e Concentração.

Andróides

Arthur Clark disse, “ciência muito avançada é indistinguível da mágica”. Embora andróides sejam por natureza tecnológicos, alguns podem ser capazes de lançar magia, ou manifestar poderes tão estranhos que parecem magia. Golens construídos em mundos medievais também seriam capazes de realizar mágica.

Vantagens: os Pontos de Vida extras dos andróides compensam os poucos PVs dos Conjuradores, evitando que morram facilmente em níveis baixos. Suas muitas imunidades também evitam que sejam alvo de coisas como venenos, doenças, paralisia, sono, fome, sede e muitas magias (mas um andróide Conjurador ainda precisa descansar 8 horas para recuperar suas magias).

Desvantagens: como não possui um valor de Constituição, um Conjurador andróide faz testes de Concentração usando Carisma como habilidade-chave.

Elfos

Estes seres mágicos são muito familiarizados com magia, porque vivem em mundos fantásticos onde a mágica é comum. Eles podem venerar espíritos da natureza, adorar deuses élficos, estudar livros antigos ou até mesmo trazer a magia no sangue. Sua própria raça tem antigas e profundas tradições de magia — chega a ser raro conhecer um único elfo que não saiba nada sobre mágica.

Vantagens: com seu bônus de +2 em Carisma, elfos tornam-se Conjuradores eficientes escolhendo esta habilidade para lançar magias.

Desvantagens: seu redutor de –2 em Constituição, somado ao fato de que Conjuradores têm poucos Pontos de Vida, pode tornar um Conjurador elfo perigosamente frágil.

Kemono

Ligados à natureza selvagem, mas também mentalmente superiores aos humanos, os kemono produzem Conjuradores eficientes. Estas pessoas-fera fazem questão de demonstrar que são avançadas, civilizadas: dominar as difíceis artes arcanas pode ser a melhor maneira de fazer isso.

Vantagens: kemono recebem um bônus racial de +2 em Inteligência, Sabedoria ou Carisma, justamente as habilidades necessárias para lançar magias.

Desvantagens: nenhuma.

Youkai

Apenas os youkai superam os elfos em termos de ligação com magia. Estes seres sobrenaturais dominam segredos sombrios, têm acesso a poderes exóticos, e às vezes conhecem os próprios deuses pessoalmente! Para eles, a mágica não oferece qualquer mistério.

Vantagens: como os aliens, youkai podem usar seus bônus de +2 para aumentar sua habilidade mental de lançar magias (Inteligência, Sabedoria ou Carisma) e sua Constituição. Podem ainda optar por colocar +4 em sua habilidade de magia, tornando-se Conjuradores muitíssimo poderosos.

Desvantagens: nenhuma.

Nova Raça: Morto-Vivo

Em sua forma original, a palavra "youkai" define muitos seres sobrenaturais, que também incluem vampiros, zumbis, fantasmas e outros mortos-vivos. O tipo exato de youkai que seu personagem será muitas vezes depende da escolha de talentos: por exemplo, para ser um demônio precisará do talento Oni, enquanto um anjo exige o talento Tenshi.

Você vai encontrar, a seguir, uma variação da raça youkai apenas para mortos-vivos. Este tipo de youkai é alguém que está morto, mas não encontrou o descanso eterno. Alguma coisa prende você ao mundo físico.

É verdade que mortos-vivos pertenciam a outras raças (humanos, elfos, kemono...) em vida, mas eles perdem quaisquer poderes ou fraquezas raciais quando voltam da morte. Assim, um elfo morto-vivo não tem bônus em Destreza e Carisma, nem Visão na Penumbra, nem quaisquer outros traços raciais dos elfos.

Em "Novos Talentos", você via encontrar uma coleção de talentos para reproduzir tipos específicos destas criaturas.

Exemplos: os espíritos de *Shaman King*; Yusuke Urameshi em *Yuyu Hakusho*; os "Shinigami" em *Bleach*; Anakaris, Demitri, Lei-Lei e Lord Raptor em *Darkstalkers.*

• Mortos-vivos, ao contrário de outros youkai, não recebem nenhum bônus de habilidade.

• Visão no Escuro: como outros youkai, mortos-vivos podem enxergar no escuro a até 18m, apenas em preto e branco.

• Resistência a Energia: mortos-vivos ignoram os primeiros 5 pontos de dano provocados por frio. Ao contrário de outros youkai, eles não podem escolher eletricidade, fogo, ácido ou sônico.

• Um morto-vivo recebe um talento bônus escolhido entre os seguintes: Esqueleto, Incorpóreo, Múmia, Sentidos Especiais, Vampiro, Zumbi (alguns destes talentos são descritos adiante, em “Novos Talentos”).

• Um morto-vivo não tem um valor de Constituição. Ele sempre usa seu modificador de Carisma quando precisa fazer um teste ligado a Constituição (por exemplo, a perícia Concentração).

• Um morto-vivo é imune a venenos, sono, paralisia, doenças e qualquer efeito que requer um teste de Fortitude. Mortos-vivos também são imunes a sucessos decisivos (um acerto crítico contra eles não causa dano dobrado).

• Mortos-vivos não podem ser afetados por efeitos de influência e controle da mente, como uma magia *Encantar Pessoas.*

• Um morto-vivo não precisa dormir, comer ou beber. No entanto, um morto-vivo Conjurador ainda precisa descansar para recuperar suas magias.

• Mortos-Vivos não podem ser curados com medicina, nem com magias, poções ou outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, essas coisas CAUSAM dano em vez de curar). Eles só podem recuperar Pontos de Vida com descanso ou magias de *Infligir Ferimentos.* Mortos-Vivos podem retornar à “vida” como outros Defensores, mas (assim como outros youkai) não podem ser ressuscitados com a magia *Reviver os Mortos*.

Classes Conjuradoras

Você vai conhecer, a seguir quatro versões diferentes para a classe Conjurador vista no *Manual 4D&T.* Embora todas sejam capazes de lançar magias, cada classe tem suas próprias habilidades e também sua própria seleção de magias disponíveis. São elas:

• **O Mago:** estudioso arcano de forças místicas.

• **O Feiticeiro:** o Conjurador com sangue de dragão.

• **O Clérigo:** que recebe poder mágico de seus deuses.

• **O Druida:** defensor das florestas.

Você ainda pode optar pelo Conjurador normal existente no *Manual 4D&T* — é a única classe que tem acesso irrestrito a todas as magias. No entanto, as outras quatro classes têm certas habilidades especiais que o Conjurador genérico não possui.

Lançar Magias

o Conjurador é a única classe capaz de lançar magias. No entanto, membros de outras classes (incluindo o próprio Conjurador) podem adquirir o talento Técnicas Secreta para poder lançar uma única magia.

As magias do Conjurador recebem sua força de uma habilidade mental: Inteligência, Sabedoria ou Carisma, à escolha do jogador. Quanto maior essa habilidade, mais magias o Conjurador pode lançar, e mais poderosas elas serão.

Para aprender ou lançar uma magia, o Conjurador precisa ter um valor de habilidade escolhida mínima 10 + nível da magia. Ou seja, 10 ou mais para conjurar magias de nível 0; 11 ou mais para magias de 1º nível; 12 ou mais para magias de 2º nível, e assim por diante.

Quase todas as magias, quando lançadas contra uma vítima, permitem que ela faça um teste de resistência (Fortitude, Reflexos ou Vontade) para evitar o efeito. Esse teste tem dificuldade igual a CD 10 + o nível da magia + o modificador da habilidade relevante do Conjurador. Ou seja, uma magia de 1º nível lançada por um Conjurador de Carisma 15 (+2) tem CD 13 para resistir.

O Conjurador pode lançar, por dia, certo número de magias. Esse limite diário aparece na tabela. Por exemplo, um Conjurador de 1º nível pode lançar, ao longo do dia, quatro magias de nível 0 e duas magias de 1º nível. Ele precisa descansar pelo menos oito horas para poder lançar mais magias.

Um Conjurador com um valor elevado em sua habilidade-chave (Inteligência, Sabedoria ou Carisma) pode lançar magias extras por dia. O número de magias extras é igual ao modificador da habilidade. Por exemplo, um Conjurador com habilidade 14 (modificador +2) pode lançar duas magias extras de cada nível por dia.

As magias conhecidas pelo Conjurador também são limitadas. Ele começa conhecendo quatro magias de nível 0 e duas de 1º nível, à sua escolha (não confunda este número com o número de magias por dia). Por exemplo, um Conjurador de 1º nível pode conhecer as magias *Detectar Magia, Prestidigitação, Luz, Consertar* (nível 0), *Curar Ferimentos Leves*, e *Enfeitiçar Pessoas* (1º nível). As magias são escolhidas pelo jogador, com aprovação do Mestre.

Cada vez que sobe de nível, o Conjurador aprende uma magia nova por nível, como indicado na tabela “Magias do Conjurador”. Ao contrário do número de magias por dia, a quantidade de magias conhecidas não é afetada pelo modificador da habilidade escolhida.

Regra Opcional: Intuitivo ou Acadêmico

Como dizem as regras normais, um Conjurador conhece certo número de magias (suas Magias Conhecidas) e também pode lançar certo número de magias (suas Magias por Dia). Um Conjurador com um valor elevado em sua habilidade-chave (Inteligência, Sabedoria ou Carisma) tem mais Magias por Dia, mas não tem mais Magias Conhecidas.

Isso quer dizer que um Conjurador clássico conhece poucas magias, mas pode lançá-las muitas vezes antes que seus poderes diários se esgotem. Estas regras funcionam bem com o *Manual 4D&T*, que contém poucas magias.

No entanto, este manual oferece mais de duzentas magias — e muitas delas são úteis apenas em situações muito específicas. Para um mago que precisa escolher entre apenas duas Magias Conhecidas de 1º nível, pode ser pouco atraente aprender magias que serão pouco usadas, como *Esconder Metal*, *Identificação Instantânea, Limpar* ou *Remover Medo*.

Se preferir, um Conjurador pode escolher entre ser Intuitivo ou Acadêmico.

Conjurador Intuitivo: o Conjurador adiciona seu modificador de habilidade ao número de Magias por Dia. Ele conhece menos magias, mas pode lançá-las mais vezes por dia, conforme as regras normais do *Manual 4D&T.*

Conjurador Acadêmico: o Conjurador adiciona seu modificador de habilidade ao número de Magias Conhecidas. Ele pode lançar menos magias por dia, mas tem um repertório mais variado e maior chance de possuir a magia certa para cada situação.

O Mago

Seja em mundos medievais mágicos, seja na Era Moderna ou futuro próximo, a magia pode realizar as mais incríveis façanhas e substituir artefatos tecnológicos. Por isso, magos são extremamente importantes.

Enquanto clérigos e outros servos dos deuses preferem prestar serviços a uma entidade poderosa em troca de suas magias, os magos não acreditam nesse tipo de acordo e conquistam seus poderes de outras maneiras. Alguns o fazem com esforço, estudo e disciplina, estudando com um mestre, da mesma forma que aprendemos qualquer ciência. Outros pesquisam sozinhos, participando de aventuras para encontrar e desvendar novos segredos.

Magos são fracos em combate físico, mas poderosos em conhecimento e segredos arcanos — seja espionando através de bolas de cristal, conjurando monstros, apavorando seus inimigos com uma imagem ilusória, dominando suas mentes ou apenas destruindo todos com mísseis mágicos. Um mago muitas vezes será bem-sucedido quando uma espada é inútil.

Pontos de Vida: 4. Um Mago tem 4 Pontos de Vida (+ seu modificador de Constituição) no 1º nível, e ganha +4 (+ mod. Cons) por nível seguinte.

Bônus de Resistência: uma resistência boa e duas fracas.

Perícias: 1 grupo.

Usar Armas e Armaduras: o Mago sabe usar apenas uma arma simples (à escolha do jogador), e nenhuma armadura ou escudo.

Talentos Adicionais: o Mago recebe um talento extra no 1º nível, 5º nível e 10º nível.

Lançar Magias: o Mago é um Conjurador arcano que lança magias baseadas em Inteligência.

O Feiticeiro

Muitas pessoas aprendem a lançar magias arcanas através de estudo, tornando-se magos. Outras, no entanto, adquirem esse poder de outras formas. São os feiticeiros.

Embora apresente as características normais para um humano, o feiticeiro tem a habilidade natural de lançar magias. Uma das razões mais comuns é que ele seja descendente de uma criatura mágica poderosa, como um dragão, gênio, fada ou até um deus menor. Mas também pode ocorrer que ele tenha sido abençoado pelos deuses com magia para realizar algum grande propósito. Quando descobre que tem esses poderes, em geral o feiticeiro começa uma longa busca para descobrir quem ele realmente é, e qual seria sua missão.

Pontos de Vida: 4. Um Feiticeiro tem 4 Pontos de Vida (+ seu modificador de Constituição) no 1º nível, e ganha +4 (+ mod. Cons) por nível seguinte.

Bônus de Resistência: uma resistência boa e duas fracas.

Perícias: 1 grupo.

Usar Armas e Armaduras: o Feiticeiro sabe usar apenas uma arma simples (à escolha do jogador), e nenhuma armadura ou escudo.

Talentos Adicionais: o Feiticeiro recebe um talento extra no 1º nível, 5º nível e 10º nível.

Lançar Magias: o Feiticeiro é um Conjurador arcano que lança magias baseadas em Carisma.

Conjuradores Divinos

O Clérigo

Os deuses povoaram o mundo com uma infinidade de raças e criaturas. Muitas entre estas criaturas decidem, pelos mais variados motivos, servir a esses deuses criadores de todas as formas que puderem. Em troca, recebem poderes mágicos para melhor desempenhar suas tarefas, que dependem de cada divindade. Deuses bondosos e justos ordenam a seus clérigos que promovam o bem, enquanto cultistas de deuses malignos espalham morte e destruição.

Clérigos são os mais conhecidos Conjuradores divinos. Um clérigo pode, à primeira vista, se parecer com um mago. Ele, de fato, possui poder mágico — mas, enquanto o mago conquista poder através de estudo, experimentos e outros meios, o clérigo recebe magia de seu patrono divino. A magia divina é orientada para a cura, preservação e restauração da vida. Apesar disso, clérigos podem ser tão combativos quanto qualquer guerreiro e lidar com magias tão destrutivas quanto qualquer mago.

Pontos de Vida: 8. Um Clérigo tem 8 Pontos de Vida (+ seu modificador de Constituição) no 1º nível, e ganha +8 (+ mod. Cons) por nível seguinte.

Bônus de Resistência: duas resistências boas e uma fraca.

Perícias: 1 grupo.

Usar Armas e Armaduras: o Clérigo sabe usar todas as armas simples, todas as armaduras e escudos. Clérigos são os mais combativos dos Conjuradores.

Talentos Adicionais: o Clérigo não recebe talentos extras.

Lançar Magias: o Clérigo é um Conjurador divino que lança magias baseadas em Sabedoria.

O Druida

Druidas são aventureiros reclusos, que vivem isolados em uma área selvagem, sozinhos ou em pequenos grupos formados apenas por outras druidas. Por seu contato maior com a natureza, têm mais facilidade para sobreviver em lugares selvagens e lidar com animais. Por outro lado, em geral grande dificuldade em se relacionar com pessoas e agir

em grandes centros urbanos. Pouca coisa consegue deixar um druida mais nervoso que uma cidade cheia de gente.

A típica área de atuação do druida é a floresta, mas eles também existem em outros tipos de terreno selvagem, como, montanhas, pradarias, rios e lagos, oceanos, desertos e regiões geladas. Uma vez que os animais são seus únicos companheiros, druidas costumam vestir apenas trapos. Eles encontram formas criativas de conseguir material para suas roupas: couro de grandes répteis (que descamam de tempos em tempos), membranas de grandes ovos, seda de casulos, conchas, folhas, flores, plumas...

Pontos de Vida: 8. Um Druida tem 8 Pontos de Vida (+ seu modificador de Constituição) no 1º nível, e ganha +8 (+ mod. Cons) por nível seguinte.

Bônus de Resistência: duas resistências boas e uma fraca.

Perícias: 1 grupo.

Usar Armas e Armaduras: o Druida sabe usar todas as armas simples, armaduras Leves e Médias, mas não escudos.

Talentos Adicionais: o Druida não recebe talentos extras.

Lançar Magias: o Druida é um Conjurador divino que lança magias baseadas em Sabedoria.

Tendências

A tendência de um personagem ou criatura (também conhecida como “alinhamento”) indica seu comportamento, sua filosofia de vida, sua forma de ver o mundo.

Uma tendência é classificada em dois eixos: o eixo moral, entre o Bem e o Mal; e o eixo ético, entre a Lei (ou Ordem) e o Caos. Para ambos os eixos, existe também a Neutralidade, resultando em nove combinações possíveis.

Pessoas e criaturas convivem melhor com aqueles de tendência igual, ou parecida. Aventureiros normalmente são de boa índole, Bondosos ou Neutros — quase nunca Malignos. Seus adversários, no entanto, constantemente são Malignos. Quanto a Ordem e Caos, aventureiros e vilões podem adotar quaisquer dos lados.

Qualquer negociação com outros personagens ou criaturas de tendência oposta (moral ou ética) será complicada. Testes de Blefar, Diplomacia, Intimidar e outros baseados em Carisma serão mais difíceis quando envolvem alvos de tendências contrárias.

As nove tendências são:

Leal e Bondoso (LB): faz o que é esperado de uma pessoa justa, combatendo o mal, respeitando a lei e sacrificando-se para ajudar os necessitados. Personagens com esta tendência dizem a verdade e cumprem promessas.

Neutro e Bondoso (NB): são pessoas de bom coração, que também ajudam os inocentes, mas às vezes violam leis e escondem a verdade quando necessário. A maioria dos heróis aventureiros segue esta tendência.

Caótico e Bondoso (CB): são espíritos livres, que promovem o bem — mas sem obedecer regras, preferindo seguir seus próprios instintos e convicções.

Leal e Neutro (LN): estas pessoas são metódicas e disciplinadas, obedecendo às leis e mantendo suas promessas a qualquer custo. Nem sempre tentam ajudar os outros, mas também não procuram prejudicá-los em proveito próprio.

Neutro (N): indivíduos que sigam esta tendência são raros, pois não favorecem o bem, o mal, a ordem ou o caos. Para eles, o equilíbrio entre todos é a melhor opção.

Caótico e Neutro (CN): são pessoas imprevisíveis, até mesmo loucas. Valorizam a liberdade de fazer o que bem entendem, quando bem entendem. Regras não importam, muito menos o bem ou o mal.

Leal e Maligno (LM): estas pessoas obedecem leis e códigos de conduta, mas fazem o possível para distorcê-los em sua própria vantagem para realizar planos maléficos. Muitos tiranos e magos malignos são LM.

Neutro e Maligno (NM): egoístas e mesquinhos, adotam regras em um instante apenas para quebrá-las em seu próprio benefício no minuto seguinte. A maioria dos monstros segue esta tendência.

Caótico e Maligno (CM): são extremamente cruéis, tirando prazer do sofrimento de outros. Capazes de qualquer ato desprezível para alcançar seus objetivos, ignorando qualquer lei ou regra. Estão entre os piores monstros.

Personagens e criaturas com as três tendências malignas (LM, NM, CM) podem ser detectados pela magia *Detectar o Mal.*

Um personagem ou criatura se comporta de acordo com sua tendência na maior parte do tempo — mas não o tempo todo! Um personagem Leal pode, uma vez ou outra, violar uma regra ou quebrar uma promessa. Um personagem Maligno pode, por alguma razão, ajudar uma pessoa em apuros. No entanto, atitudes que contrariam sua tendência são raras, jamais constantes.

Perícias

Duas perícias vistas no *Manual 4D&T*, Concentração e Identificar Magia, são muito importantes para Conjuradores. Elas reaparecem a seguir, com mais detalhes.

Concentração (Cons)

Você sabe como ignorar distrações e focalizar-se em uma tarefa específica.

Um personagem faz um teste de Concentração toda vez que pode ser distraído (ao receber dano, sob clima ruim...) enquanto está fazendo alguma coisa que exija sua total atenção — geralmente lançar uma magia, manter uma magia ativa, consertar um mecanismo...

Caso seja bem-sucedido no teste, você pode continuar com a ação. Se falhar no teste de Concentração, a ação também falha. A dificuldade do teste depende da natureza da distração: se o personagem estava tentando lançar uma magia, esta é perdida. Se estiver se concentrando em uma magia ativa, ela termina com a falha no teste.

Muitos fatores podem provocar uma distração, desde uma chuva forte (CD 5) até um terremoto (CD 20). Se o personagem sofreu dano, a dificuldade é CD 10 + dano recebido.

Identificar Magia (Int)

Esta perícia é usada para identificar magias quando elas são lançadas, ou magias que já estejam em efeito em um lugar específico, ou ainda outros efeitos mágicos.

Quando alguém lança uma magia, você pode adivinhar qual é através de seus gestos e palavras (CD 15 + nível da magia), e talvez consiga fazer algo a respeito. No caso de uma magia que já tenha sido lançada, a dificuldade é CD 20 + o nível da magia.

Você precisa ser bem-sucedido em um teste desta perícia para aprender uma magia a partir de um grimório ou pergaminho. A tentativa leva 8 horas (CD 15 + nível da magia). Decifrar um pergaminho mágico sem usar a magia *Ler Magia* também pode ser feito com esta perícia (CD 20 + nível da magia). Identificar uma poção exige um minuto (CD 25).

Novos Talentos

Os talentos a seguir são próprios para personagens Conjuradores, mas podem ser adquiridos por qualquer personagem ou criatura que atenda seus pré-requisitos. Alguns deles fazem parte de um grupo especial, os talentos metamágicos.

Contramágica Aprimorada

Você sabe contra-atacar uma magia com mais eficiência.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: ao fazer uma contramágica, você pode usar qualquer outra mágica, que seja um ou mais níveis acima da magia alvo.

Normal: sem este talento, um personagem só pode anular uma magia com a mesma magia, ou outro feito especialmente para anular a magia alvo.

Expulsar Youkai

O poder da sua fé consegue esconjurar seres sobrenaturais.

Pré-requisitos: capaz de lançar magia divina, tendência LN, CN, NB ou NM.

Benefícios: você pode, através de um amuleto ou símbolo sagrado, canalizar energia para esconjurar (espantar) um ou mais youkai de tendência oposta à sua: você expulsa youkai malignos caso seja bondoso, youkai bondosos caso você seja maligno, youkai caóticos caso você seja leal, e youkai leais caso você seja caótico.

Uma tentativa de expulsão é o mesmo que um ataque à distância (você não pode tentar expulsar youkai se estiver, de alguma forma, impossibilitado de atacar). Você só pode expulsar youkai que estejam a até 18 metros.

Quando o Conjurador faz uma tentativa de expulsão, todos os youkai presentes devem fazer um teste de Vontade (CD 10 + nível do Conjurador). Youkai com níveis ou Dados de Vida iguais ou maiores que o Conjurador são imunes à sua expulsão. Monstros esconjurados tentam fugir o mais rápido possível, e não voltam a atacar o Conjurador durante 24 horas.

Se o Conjurador tem nível duas vezes maior que o nível ou Dados de Vida do youkai, seu poder destrói a criatura em vez de expulsá-la.

O Conjurador pode tentar expulsar youkai um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma. Personagens com 5 ou mais graduações em Conhecimento (religião) têm um bônus de +2 em testes para expulsar youkai.

Expulsão Adicional

Você consegue esconjurar youkai com mais freqüência.

Pré-Requisitos: Expulsar Youkai.

Benefício: cada vez que este talento é selecionado, o personagem soma mais quatro utilizações de Expulsar Youkai à sua quantidade diária normal.

Normal: sem este talento, um Conjurador normalmente só pode Expulsar Youkai um número de vezes igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Especial: o personagem pode selecionar Expulsão Adicional várias vezes. Seus efeitos se acumulam. Cada vez que o talento é selecionado, o personagem recebe mais quatro utilizações de sua habilidade de expulsar por dia.

Expulsão Aprimorada

Você consegue esconjurar youkai com mais eficácia.

Pré-Requisitos: Expulsar Youkai.

Benefício: você é considerado 2 níveis acima para efeito de expulsar youkai.

Familiar

Você tem um familiar.

Benefício: você tem um monstro de estimação como mascote mágica (veja o quadro “Familiares”). Você pode escolher o tipo de monstro que deseja, mas não pode possuir mais de um familiar ao mesmo tempo.

Quando um familiar morre ou é dispensado, seu mestre precisa fazer um teste de Fortitude (CD 15). Em caso de falha, o personagem perde 1 ponto de Constituição permanentemente, devido ao trauma do desligamento de seu vínculo. Um familiar dispensado ou morto não pode ser substituído antes de um ano e um dia.

Familiar Aprimorado

Seu familiar é mais forte, rápido e resistente.

Pré-Requisitos: Familiar.

Benefício: seu familiar recebe um bônus de +4 em Força, Destreza e Constituição.

Familiar Falante

Seu familiar pode falar.

Pré-Requisitos: Familiar.

Benefício: seu familiar pode falar um idioma, à escolha de seu mestre.

Normal: familiares normalmente só conseguem falar com seu próprio mestre.

Familiares

Um familiar é um tipo especial de monstro de estimação. Eles são mais vantajosos para Conjuradores, mas qualquer personagem com o talento Familiar (veja em “Novos Talentos”) pode ter um deles.

Familiares são animais mágicos ligados a um mestre, tão fortemente que podem ser considerados quase uma só criatura. Ao contrário de um monstro de estimação, um familiar não precisa ser invocado; ele está sempre perto de seu mestre.

Um familiar parece um animal normal — corvo, gato, sapo... —, sendo quase impossível dizer a diferença apenas por observação. No entanto, eles são muito mais espertos e difíceis de matar. Quanto mais poderoso seu mestre, mais poderoso será também o familiar, e mais habilidades especiais ele terá.

Muitos mestres tratam seu familiar com crueldade, enquanto outros são generosos. Em ambos os casos, o animal obedece sem questionar, até mesmo sacrificando sua vida se receber essa ordem. Mas apenas um mestre tolo faria isso.

Mesmo com a força que recebe de seu vínculo, um familiar ainda é relativamente fraco perante os riscos que um grupo de aventureiros costuma desafiar. Mestres cautelosos tentam não envolver seus pequenos servos em combate, preferindo usá-los para espionagem, reconhecimento e outras tarefas furtivas.

Um familiar é construído com as mesmas regras destinadas a monstros normais, exceto as seguintes:

Dados de Vida: um familiar tem metade dos Dados de Vida de seu mestre (arredondado para cima).

Habilidades: familiares têm atributos básicos obtidos da mesma forma que personagens jogadores (2D+6), incluindo Carisma. Mas não recebem bônus em Força, Destreza e Constituição.

Evasão Aprimorada: quando o familiar sofre um ataque que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade (como uma Bola de Energia), ele não sofre nenhum dano se tiver sucesso no teste, e sofre apenas metade do dano se falhar.

Faro: familiares podem detectar oponentes ocultos através do faro, a uma distância que depende da direção do vento: 18m a favor do vento, ou 4,5m contra o vento. Quando estão rastreando através do olfato, também recebem um bônus de +4 em testes de Sobrevivência.

Partilhar Magias: qualquer magia benéfica que um Conjurador lança sobre si mesmo também afeta seu familiar, incluindo magias que normalmente não funcionam em monstros. No entanto, magias com longa duração (qualquer que não seja “instantânea”) perdem seu efeito

quando o familiar se afasta mais de 1,5km do mestre. Apenas mestres de 2º nível ou mais concedem esta habilidade.

Prontidão: quando seu familiar está perto, o mestre fica mais atento, recebendo os benefícios do talento Prontidão (Ouvir +2, Observar +2). Esses bônus somam-se a quaisquer outros oferecidos pelo familiar.

Toque: o mestre pode lançar magias de toque através de seu familiar. Primeiro ele toca o familiar e "carrega" a magia em seu corpo; então o familiar será capaz de lançar essa mesma magia tocando outra criatura ou objeto, como o Conjurador faria. Um familiar pode carregar apenas uma magia. Apenas mestres de 3º nível ou mais têm esta habilidade.

Vínculo Empático: o mestre pode se comunicar telepaticamente com seu familiar a até 1,5km (mas não pode ver através de seus olhos). Apenas mestres de 2º nível ou mais têm esta habilidade.

Visão na Penumbra: familiares, como os elfos, enxergam duas vezes mais longe que os humanos em condições de pouca luz. Se uma tocha ilumina 3m de raio, um familiar será capaz de ver até 6m de raio.

Poder Único: familiares não têm poderes próprios. Em vez disso, eles oferecem um poder único a seu mestre, escolhido entre os seguintes:

- Bônus de +2 em uma perícia qualquer, à escolha do jogador.
- Bônus de +2 em uma resistência (Fortitude, Reflexos, Vontade), à escolha do jogador.
- 3 Pontos de Vida extras para seu mestre.

Foco em Magia

Sua magia funciona melhor contra certas criaturas.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Malefício: escolha um destes grupos: homens (humanos), mulheres (humanas), aliens, andróides, elfos (e outros semi-humanos), kemono, youkai. Ao lançar magias contra estas pessoas, a dificuldade do teste de resistência aumenta em +2.

Especial: este talento pode ser escolhido várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que é escolhido, você pode escolher um novo grupo de pessoas que resiste menos às suas magias.

Especial: este talento é oposto ao defeito Restrição de Magia. Caso um personagem possua ambos (para o mesmo tipo de criatura), eles se cancelam mutuamente.

Foco em Magia Aprimorado

Sua magia funciona ainda melhor contra certas criaturas.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia, Foco em Magia.

Malefício: escolha um grupo já selecionado para Foco em Magia. Ao lançar magias contra estas pessoas, a dificuldade do teste de resistência aumenta em +2. Este bônus se acumula com Foco em Magia (ou seja, CD+4 para resistir).

Especial: este talento pode ser escolhido várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que é escolhido, você pode escolher um novo grupo de pessoas (que já tenham sido escolhidas para o talento Foco em Magia).

Invocação Aprimorada

Você é capaz de conjurar criaturas mais poderosas.

Pré-Requisitos: Monstro de Estimação, ou ser capaz de lançar a magia *Invocar Monstro.*

Benefício: cada monstro que você conjura recebe um bônus de +4 em Força e Constituição.

Magia Penetrante

Sua magia é mais efetiva contra criaturas resistentes a magia.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de execução (4D + nível do Conjurador) para vencer a Resistência a Magia de uma criatura que tenha este talento.

Magia Penetrante Aprimorada

Sua magia é ainda mais efetiva contra criaturas resistentes a magia.

Pré-requisitos: capaz de lançar magia, Magia Penetrante.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de execução (4D + nível do Conjurador) para vencer a Resistência a Magia de uma criatura com este talento. Este bônus é cumulativo com Magia Penetrante (ou seja, +4 em testes de execução para vencer RM de criaturas).

Resistência a Magia

Você é resistente a magias.

Benefício: você tem Resistência a Magia (RM) igual a 10 + seu nível ou Dados de Vida. Quando um Conjurador lança uma magia contra você, ele precisa antes ser bem-sucedido em um teste de execução (4D + nível do Conjurador).

Caso o resultado desse teste seja inferior à sua RM, a magia falha. Caso o resultado do teste de execução seja igual ou superior à sua RM, a magia funciona normalmente (mas você ainda pode fazer seu teste de resistência normal, conforme o caso).

Especial: algumas magias, como *Discernir Mentiras, Fúria de Abelhas* ou *Viagem Dimensional*, não são afetadas por Resistência à Magia. Veja a descrição de cada uma.

Talentos Metamágicos

Quando o conhecimento de um Conjurador aumenta, ele pode aprender a lançar magias de formas um pouco diferentes. Sua magia pode durar mais, afetar uma área maior, causar mais dano, e assim por diante.

São os talentos metamágicos que permitem ao Conjurador manipular magias desta forma. Cada talento permite alterar uma magia por dia, escolhida no momento da conjuração.

Se quiser você pode usar talentos metamágicos diferentes sobre uma mesma magia, ao mesmo tempo. Por exemplo, um Conjurador que possua Acelerar Magia e Maximizar Magia pode lançar uma *Bola-de-Fogo* acelerada (como uma ação livre) e também maximizada (com dano máximo). Neste caso, embora apenas uma magia tenha sido gasta, ele terá gasto sua utilização diária para ambos os talentos.

Um talento metamágico não muda o nível da magia. Uma *Muralha de Fogo* estendida dura duas vezes mais tempo, mas ainda é uma magia de 4º nível.

Você pode adquirir um mesmo talento metamágico várias vezes, para ganhar mais utilizações por dia. No entanto, um Conjurador não pode aplicar o mesmo talento metamágico mais de uma vez em uma mesma magia ao mesmo tempo. Não se pode potencializar uma *Bola-de-Fogo* duas vezes, por exemplo.

Um personagem pode gastar 1 Ponto de Ação para ganhar uma nova utilização de um talento metamágico naquele dia.

Talentos Metamágicos em Outros Jogos

Caso você esteja mais familiarizado com RPGs (ou venha a tornar-se um dia), vai notar que os talentos metamágicos vistos aqui são

diferentes de como aparecem em outros jogos.

Em sua versão normal, talentos metamágicos são um pouco mais complicados. Eles melhoram magias da mesma forma, mas — em vez de serem usados apenas uma vez por dia — exigem que a magia seja lançada como se fosse um ou mais níveis acima do normal.

Em 4D&T optamos por uma solução diferente, por vários motivos. Primeiro, porque nosso jeito é mais simples e rápido. Segundo, porque aqui não existem magias de níveis muito elevados. Um Conjurador não poderia, por exemplo, maximizar ou potencializar uma magia de 4º ou 5º nível.

Se você tem acesso a esses RPGs e prefere usar sua mecânica, siga em frente. Por outro lado, você pode também adotar os talentos metamágicos 4D&T em conjunto com outros jogos.

Acelerar Magia [metamágico]

Você pode lançar uma magia mais rapidamente.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: lançar uma magia acelerada é uma ação livre. O Conjurador pode fazer outra ação na mesma rodada em que lança uma magia acelerada — incluindo lançar outra magia.

Este talento afeta apenas magias cujo tempo de execução seja de uma ação de ataque ou ação de rodada completa. Uma magia cujo tempo de execução seja maior (como *Símbolo de Proteção*) não pode se acelerada.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe mais uma utilização diária do talento. No entanto, você não pode lançar mais de uma magia acelerada por rodada.

Ampliar Magia [metamágico]

Você pode fazer com que uma magia afete uma área maior.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode, uma vez por dia, aumentar em 100% a área de uma magia em explosão, emanação, linha ou dispersão. Por exemplo, uma *Bola de Fogo* ampliada terá uma dispersão de 12m de raio (em vez de 6m).

Magias que não têm uma área de efeito, ou cujo tipo da área não seja um destes quatro descritos, não podem ser afetadas por este talento.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe mais uma utilização diária do talento.

Aumentar Magia [metamágico]

Você pode aumentar o alcance de uma magia.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode, uma vez por dia, aumentar o alcance de uma magia em 100%. Apenas magias com alcance curto, médio ou longo podem se aumentadas, da seguinte forma:

Alcance Curto: 15m + 1,5m/nível do Conjurador.

Alcance Médio: 60m + 6m/nível do Conjurador.

Alcance Longo: 240m + 24m/nível do Conjurador.

Magias cujo alcance não seja definido pela distância, assim como magias que não tenham alcance curto, médio ou longo, não podem ser afetadas por este talento.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe mais uma utilização diária do talento.

Estender Magia [metamágico]

Você sabe fazer com que uma magia dure mais tempo.

Benefício: você pode, uma vez por dia, lançar uma de suas magias com duração duas vezes maior. Uma magia com duração “instantânea”, “permanente” ou “concentração” não pode ser afetada por este talento.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe mais uma utilização diária do talento.

Magia Sem Gestos [metamágico]

Você consegue lançar magias sem gestos.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode, uma vez por dia, lançar uma de suas magias sem precisar fazer gestos. Poderá lançar uma magia se estiver amarrado, ou com as duas mãos ocupadas (segurando armas ou escudo, por exemplo).

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe mais uma utilização diária do talento. Personagens com o defeito Componente Gestual não podem adquirir este talento.

Normal: lançar uma magia exige pelo menos uma mão livre.

Magia Sentai [metamágico]

Você pode lançar magias mais poderosas com a ajuda de seus aliados.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: uma vez por dia, você pode reunir seus aliados Conjuradores em uma formação (com até 5 integrantes) para lançar uma magia mais poderosa. Uma magia lançada desta forma recebe um bônus de +1 em seu nível de Conjurador para cada integrante na formação (ou seja, até +5).

A Magia Sentai consome uma rodada completa (para o líder e todos os aliados). Todos os integrantes da formação devem estar à distância de toque. Não é necessário que os aliados tenham este talento (apenas o líder deve possuí-lo), mas todos devem ser Conjuradores, e o líder precisa de pelo menos um aliado para a formação.

Especial: ao contrário de outros talentos metamágicos, Magia Sentai não pode ser combinado com quaisquer outros talentos.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe mais uma utilização diária do talento.

Magia Silenciosa [metamágico]

Você consegue lançar magias sem falar.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode, uma vez por dia, lançar uma de suas magias sem precisar falar. Poderá lançar uma magia se estiver amordaçado, ou em uma área de *Silêncio*.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe mais uma utilização diária do talento.

Normal: lançar uma magia exige que você consiga falar.

Maximizar Magia [metamágico]

Você consegue lançar magias com efeito máximo.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode, uma vez por dia, lançar uma de suas magias com todos os efeitos numéricos variáveis aumentados até o máximo possível. Por exemplo, uma *Bola de Fogo* capaz de causar 5D de dano, quando

maximizada, causará exatamente 30 pontos de dano, sem a necessidade de rolar dados.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe mais uma utilização diária do talento.

Potencializar Magia [metamágico]

Você consegue lançar magias com efeitos maiores.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode, uma vez por dia, lançar uma de suas magias com todos os efeitos numéricos aumentados em 50%. Uma magia potencializada causa 50% mais dano, cura 50% mais Pontos de Vida, afeta 50% mais alvos, e assim por diante. Para uma *Bola de Fogo*, por exemplo, role o dano normal e depois acrescente mais 50%.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe mais uma utilização diária do talento.

Talentos de Golem

Andróides normalmente ficam deslocados em uma campanha baseada em poderes mágicos, exceto quando são golens. Estes construtos arcanos são criaturas artificiais animadas por mágica, mas também muito resistentes à maioria das magias — sendo adversários bastante perigosos contra Conjuradores.

O Mestre deve ser cauteloso ao permitir estes talentos para personagens jogadores, pois eles se tornarão muito resistentes (ou imunes) a muitas formas de ataque. Se achar prudente, restrinja estes talentos apenas a monstros e vilões.

Golem de Barro

Você é um construto feito de lama.

Pré-requisitos: raça andróide.

Benefícios: você pode conjurar a magia *Velocidade* sobre si mesmo uma vez por dia, como um Conjurador de mesmo nível.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Golem de Barro Aprimorado

Você é um construto de lama mais poderoso.

Pré-requisitos: raça andróide, Golem de Barro.

Benefícios: você é imune a todas as armas cortantes ou perfurantes. Além disso, ferimentos causados por seus ataques desarmados não podem ser curados naturalmente. Apenas magias de cura de 5º nível ou mais conseguem curar esse dano.

Golem de Carne

Você é um sinistro construto feito a partir de cadáveres.

Pré-requisitos: raça andróide.

Benefícios: magias e ataques de fogo e frio não causam a você qualquer dano, mas fazem você ficar lento durante 2D rodadas, sem direito a testes de resistência. Uma criatura afetada por *Lentidão* só pode executar uma ação de ataque OU de movimento por rodada, e sofre redutor de –2 na CA, jogadas de ataque, dano em corpo-a-corpo e testes de Reflexos.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Golem de Carne Aprimorado

Você é um construto de carne mais poderoso.

Pré-requisitos: raça andróide, Golem de Carne.

Benefícios: magias e ataques elétricos anulam a *Lentidão* causada por fogo e frio, e também recuperam 1 Ponto de Vida para cada 3 pontos de dano que causariam. Não é preciso fazer testes de resistência.

Golem de Ferro

Você é um construto de ferro.

Pré-requisitos: raça andróide.

Benefícios: magias e ataques elétricos não causam a você qualquer dano, mas fazem você ficar lento durante 1D rodadas, sem direito a testes de resistência. Uma criatura afetada por *Lentidão* só pode executar uma ação de ataque OU de movimento por rodada, e sofre redutor de –2 na CA, jogadas de ataque, dano em corpo-a-corpo e testes de Reflexos.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Golem de Ferro Avançado

Você é um construto de ferro.

Pré-requisitos: raça andróide, Golem de Ferro.

Benefícios: magias e ataques de fogo anulam a *Lentidão* causada por eletricidade, e também recuperam 1 Ponto de Vida para cada 3 pontos de dano que causariam. Não é preciso fazer testes de resistência.

Golem de Pedra

Você é um construto feito de pedra.

Pré-requisitos: raça andróide.

Benefícios: você pode conjurar a magia *Lentidão* até três vezes por dia, como uma ação livre, como um Conjurador de mesmo nível.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Golem de Pedra Avançado

Você é um construto de pedra mais poderoso.

Pré-requisitos: raça andróide, Golem de Pedra.

Benefícios: você pode conjurar a magia *Lentidão* à vontade (mas apenas uma vez a cada duas rodadas).

Golem Fortificado

Você é um golem imune a golpes decisivos.

Pré-requisitos: raça andróide, qualquer talento de Golem, Bônus Base de Ataque +4.

Benefícios: você não sofre dano multiplicado por acertos decisivos.

Golem Imune

Você é um golem imune a magia.

Pré-requisitos: raça andróide, qualquer talento de Golem Avançado, Bônus Base de Ataque +6.

Benefícios: você é imune a todas as magias, exceto efeitos já mencionados em outros talentos de golem. Infelizmente, isso também inclui magias de cura e reparo de danos (mas você ainda pode ser consertado como qualquer andróide).

Golem Resistente

Você é um golem resistente a dano.

Pré-requisitos: raça andróide, qualquer talento de Golem Avançado, Bônus Base de Ataque +2.

Benefícios: você ignora os primeiros 5 pontos de dano causados por armas normais. Você ainda sofre dano normal por energia ou magias (exceto efeitos já mencionados em outros talentos de golem).

Especial: este talento pode ser adquirido até cinco vezes. Seus efeitos são cumulativos (chegando a ignorar até 25 pontos de dano). Cada vez que é adquirido, seu pré-requisito de Bônus Base de Ataque aumenta em +2 (por exemplo, adquirir o talento uma segunda vez requer BBA +4; uma terceira vez, BBA +6, e assim por diante).

Talentos de Morto-Vivo

Os seguintes talentos podem ser adquiridos apenas por youkai mortos-vivos (veja em “Raças Conjuradoras”). Estas criaturas têm papel importante em campanhas baseadas em magia.

Esqueleto

Você é um amontoado de ossos...

Pré-requisitos: morto-vivo, resistência a energia (frio).

Benefício: esqueletos são imunes a frio, e ignoram os primeiros 5 pontos de dano causados por corte ou perfuração (afinal, não têm carne que possa ser ferida).

Especial: esqueletos sofrem os efeitos do defeito Monstruoso, mesmo que possuam Carisma acima de 8.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Forma de Fera

Você pode se transformar em animais ferozes ou monstros.

Pré-requisitos: Vampiro, 2º nível ou mais.

Benefício: você pode se transformar em um monstro com Dados de Vida iguais a metade de seu nível (arredondado para baixo). A transformação não altera seus Pontos de Vida. Vampiros geralmente usam este poder para se transformar em lobos ou morcegos.

Especial: mesmo em outra forma, um vampiro ainda é afetado pela luz do sol e quaisquer outras vulnerabilidades que possua.

Forma de Névoa

Você pode se transformar em névoa.

Pré-requisitos: Vampiro, Múmia.

Benefício: mudar para névoa (ou voltar ao normal) exige uma ação de movimento. Na forma de névoa você fica Incorpóreo, e pode voar com metade de sua velocidade normal.

Especial: mesmo Incorpóreo, um vampiro ainda é afetado pela luz do sol e quaisquer outras vulnerabilidades que possua.

Imunidade Vampírica

Você é imune a muitas formas de ataque.

Pré-requisitos: Vampiro.

Benefício: você pode ser ferido apenas com magia e energia.

Múmia

Você é um cadáver especialmente embalsamado e preparado para resistir à passagem dos séculos. Uma série de rituais funerários deveria garantir à sua alma uma viagem tranqüila ao Reino dos Mortos. Infelizmente, algum tipo de maldição impediu seu espírito de deixar este mundo.

Pré-requisitos: morto-vivo.

Benefício: além das imunidades normais dos mortos-vivos, múmias sofrem dano *apenas* por magia e energia.

A maior fraqueza de uma múmia é que todas estão presas a uma maldição; nunca podem se afastar muito de sua própria tumba. A cada nascer do sol, caso estejam distantes de sua tumba mais de 100m, começam a deteriorar e perder 1 Ponto de Vida por rodada até retornarem, ou até a morte.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Praga de Múmia

Suas garras contaminam a vítima com uma praga milenar.

Pré-requisitos: Múmia ou Zumbi, Garras.

Benefício: além de causar dano normal, suas garras exigem que uma vítima ferida seja bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 10 + nível do morto-vivo + modificador de Carisma do morto-vivo). Se falhar, a vítima vai contrair uma doença pestilenta que provoca um redutor de –2 em testes de ataque, resistência e perícias, até ser curada. Esta

maldição afeta apenas criaturas vivas, e só pode ser curada por um Conjurador divino de 5º nível.

Silêncio de Túmulo

Você é silencioso como a morte.

Pré-requisitos: morto-vivo.

Benefício: você recebe um bônus de +8 em testes de Furtividade, sendo quase impossível perceber sua aproximação através da audição.

Vampiro

Vampiros são mortos-vivos que dependem de alguma coisa rara, proibida ou monstruosa para continuar existindo.

Pré-requisitos: morto-vivo, Dependência (sangue), Fobias (veja adiante).

Benefício: este talento, em si, não traz vantagens especiais (apenas problemas!). No entanto, ele é um pré-requisito para outros talentos que reproduzem poderes vampíricos.

• Dependência: sangue de seres inteligentes (Int 3 ou mais) é a necessidade mais óbvia e comum nestes seres, mas também existem aqueles que sugam almas ou devoram partes do corpo. Seja como for, um vampiro precisa matar alguém todos os dias, ou enfraquece até ser destruído.

• Todos os vampiros sofrem dano quando expostos à luz do dia. Eles perdem 1 Ponto de Vida por rodada até virar cinzas. A perda se reduz a 1 PV por minuto em dias nublados ou quando usam roupas pesadas.

• Vampiros têm uma entre as seguintes Fobias (à escolha do jogador): cheiro de alho, toque de água benta, presença de fogo, qualquer símbolo religioso.

• Vampiros perdem 1 Ponto de Vida por rodada quando mergulhados em água corrente.

• Vampiros podem se fazer passar por humanos (ou elfos, pois alguns têm orelhas pontudas) sem muita dificuldade, vivendo disfarçados em sociedade — embora muitos prefiram apenas se esconder em covis durante o dia e caçar à noite.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Zumbi

Zumbis podem ser invocados por magos ou sacerdotes, mas também costumam aparecer por causa de cemitérios amaldiçoados, acidentes com produtos químicos, drogas desenvolvidas por indústrias corruptas...

Pré-requisitos: morto-vivo, Dependência.

Benefício: zumbis ignoram os primeiros 5 pontos de dano causados por esmagamento.

Zumbis parecem criaturas sem mente, mas isso nem sempre é verdade. Eles se comportam como tal porque precisam satisfazer um apetite desesperado por carne humana (sua Dependência): um zumbi precisa devorar um órgão humano vivo e fresco (cérebro, coração...) todos os dias. Lentos, zumbis sofrem um redutor de –2 em testes de Iniciativa.

Especial: este talento pode ser adquirido apenas no 1º nível.

Novos Defeitos

Estes defeitos são próprios para Conjuradores, mas podem ser adquiridos por qualquer personagem ou criatura que atenda seus pré-requisitos.

Familiar Temperamental

Você tinha que invocar o familiar mais teimoso do mundo!

Pré-Requisitos: Familiar.

Malefício: seu familiar tem personalidade forte e nem sempre obedece às suas ordens. Para fazer com que obedeça, antes você deve ser bem-sucedido em um teste de Blefar, Diplomacia ou Intimidar (CD 15 + Dados de Vida do familiar).

Normal: um familiar segue todas as ordens de seu mestre, até mesmo sacrificando sua vida se necessário.

Magia Agradável

Sua magia não faz tão mal assim.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia que requer teste de Fortitude*.*

Malefício: sua magia vem acompanhada de música empolgante e ilusões visuais agradáveis, como chuvas de pétalas, revoadas de pássaros, explosões coloridas, a bandeira de sua nação, ou quaisquer outras imagens positivas. É tudo tão bonito, que dificilmente faria mal a

alguém! Seus alvos recebem um bônus de +2 em testes de Fortitude contra suas magias.

Magia Caótica

Nem sempre suas magias funcionam como deveriam.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Malefício: ao lançar qualquer magia, você deve antes fazer um teste de Identificar Magia (CD 10 + nível da magia). Se tiver sucesso, a magia funciona normalmente. Se falhar, um dos seguintes efeitos acontece:

• A magia falha sem causar qualquer efeito.

• A magia atinge outro alvo (escolhido pelo Mestre) que esteja dentro do alcance.

• O Conjurador lança acidentalmente outra magia de mesmo nível que conheça, contra um alvo escolhido pelo Mestre.

Magia Constrangedora

Sua magia requer atos vergonhosos.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia que requer teste de Vontade.

Malefício: você precisa dizer coisas embaraçosas (“Eu invoco o Poder Floral de minha Tia Gertrudes!”) e realizar coreografias humilhantes para lançar magias. Para Conjuradoras femininas bonitas, isso normalmente envolve uma dança e efeitos mágicos que revelam sua nudez. Como resultado, seus alvos recebem um bônus de +2 em testes de Vontade contra suas magias.

Magia Desgastante

Para você, lançar magia exige muito esforço.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Malefício: ao lançar qualquer magia, você deve antes fazer um teste de Concentração (CD 10 + nível da magia). Se falhar, a magia funciona normalmente, mas você fica exausto (–6 em Força e Destreza) durante uma rodada.

Magia das Estrelas

Você só pode lançar magias durante a noite.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Malefício: você não pode lançar magias entre o nascer e o pôr-do-sol.

Magia Hentai

Quando você lança uma magia, alguém fica nu.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Malefício: você provavelmente aprendeu suas magias com alguém muito sem-vergonha (ou então, você mesmo é um sem-vergonha!). Sempre que você lança uma magia bem-sucedida contra uma criatura, além de causar efeito normal, essa criatura fica nua por um instante — suas roupas desaparecem ou ficam transparentes.

Um personagem nu deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 15) ou ficará envergonhado, sofrendo um redutor de –2 em ataques, resistência e perícias durante uma rodada. Este efeito não afeta a Classe de Armadura do alvo (sua armadura não desaparece realmente) e, em geral, não afeta monstros ou mechas (que não usam roupa, mesmo).

Especial: quando o alvo é bem-sucedido em seu teste de resistência, ou quando a magia não afeta criaturas, é o próprio Conjurador quem fica nu.

Magia do Sol

Você só pode lançar magias durante o dia.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Malefício: você não pode lançar magias antes do sol nascer, ou depois que ele se põe. Obstáculos como nuvens ou ambientes fechados não interferem com sua magia.

Magia Vagarosa

Sua magia demora a acontecer.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia que requer teste de Reflexos.

Malefício: sua magia envolve gestos elaborados e efeitos especiais, incluindo projeções ilusórias fantásticas e uma música-tema. Tudo isso é muito impressionante, mas também demorado. Seus alvos recebem um bônus de +2 em testes de Reflexos contra suas magias.

Magia Vingativa

Às vezes, lançar magia dói.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Malefício: ao lançar qualquer magia, você deve antes fazer um teste de Identificar Magia (CD 10 + nível da magia). Se falhar, a magia funciona normalmente, mas você sofre dano igual a 1 Ponto de Vida por nível da magia (por exemplo, 4 PVs ao lançar uma magia de 4º nível), sem direito a testes para resistir.

Monstro Temperamental

Parece que seus próprios monstros não respeitam você tanto assim...

Pré-Requisitos: Monstro de Estimação, ou ser capaz de lançar a magia *Invocar Monstro.*

Malefício: seus monstros têm personalidade forte e nem sempre obedecem às suas ordens — quando conjurados, eles tendem a agir como querem. Para fazer com que obedeçam, antes você deve ser bem-sucedido em um teste de Adestrar Animais (CD 15 + Dados de Vida do monstro).

Normal: um monstro de estimação segue as ordens de seu invocador, sem a necessidade de testes.

Monstros: Novos Poderes Únicos

Em uma campanha envolvendo mágica, muitos monstros apresentam poderes específicos relacionados a magias:

Absorvedor de Magia: o monstro absorve energia mágica. Qualquer magia lançada contra ele faz com que recupere 1D Pontos de Vida por nível da magia.

Devorador de Magia: o monstro é faminto por energia mágica. Quando faz um ataque bem-sucedido contra um Conjurador, além de sofrer dano normal, o Conjurador deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + Dados de Vida do monstro). Se falhar, o monstro absorve uma de suas magias por dia (como se ela tivesse sido lançada) de nível mais alto.

Imune a Armas Normais: o monstro é imune a qualquer tipo de ataque (incluindo energia), exceto magias.

Imune a Magia: o monstro é imune a magias de nível igual à metade de seus Dados de Vida (arredondado para baixo). Assim, um monstro com 5 DVs é imune a todas as magias de 2º nível ou menos.

Imune a (Quase) Todas as Magias: o monstro é imune a todas as magias não-benéficas, exceto uma, escolhida pelo Mestre. Contra esta magia apenas, o monstro falha automaticamente em testes de resistência, e sempre sofre efeito ou dano máximo.

Refletor de Magia: qualquer magia lançada diretamente contra o monstro é refletida de volta para o Conjurador. Este poder funciona apenas contra magias que afetam alvos (como um *Míssil Mágico*). Magias de área (como uma *Bola de Fogo*) não são afetadas.

Caminhos Elementais

Em alguns mundos, estudiosos acreditam que todas as coisas — incluindo a magia — são formadas por seis elementos: água, fogo, ar, terra, luz e trevas. Tudo que é mágico ou não-mágico está, de alguma forma, relacionadas a pelo menos um destes elementos.

Estes seis grandes Caminhos estão relacionados a todos os aspectos do mundo conhecido, e além. Em termos planares, os Caminhos estão ligados aos quatro Planos Elementais (fogo, água, terra, ar) e aos dois Planos de Energia (luz e trevas).

Para ser capaz de manipular estes elementos, um Conjurador deve adquirir um ou mais Talentos Metamágicos Elementais: Ar, Água, Fogo, Luz, Terra ou Trevas. Cada talento oferece acesso a um Caminho. Um Conjurador pode adquirir quantos talentos quiser, combinando quaisquer deles para criar novos efeitos.

Caminho da Água [metamágico] [elemental]

Pré-requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode lançar magia Elemental da Água. Você ainda pode adquirir outros talentos Metamágicos Elementais, exceto Fogo.

Caminho do Ar [metamágico] [elemental]

Pré-requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode lançar magia Elemental do Ar. Você ainda pode adquirir outros talentos Metamágicos Elementais, exceto Terra.

Caminho do Fogo [metamágico] [elemental]

Pré-requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode lançar magia Elemental do Fogo. Você ainda pode adquirir outros talentos Metamágicos Elementais, exceto Água.

Caminho da Luz [metamágico] [elemental]

Pré-requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode lançar magia Elemental da Luz. Você ainda pode adquirir outros talentos Metamágicos Elementais, exceto Trevas.

Caminho da Terra [metamágico] [elemental]

Pré-requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode lançar magia Elemental da Terra. Você ainda pode adquirir outros talentos Metamágicos Elementais, exceto Ar.

Caminho das Trevas [metamágico] [elemental]

Pré-requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode lançar magia Elemental das Trevas. Você ainda pode adquirir outros talentos Metamágicos Elementais, exceto Luz.

Causando Dano

Todos os Caminhos podem ser usados para causar dano. Com o Caminho do Fogo você pode disparar chamas pelas mãos, enquanto o Caminho da Água permite fazer disparos de água sob pressão capaz de cortar o aço. O Caminho da Terra lança rochas e areia contra seus alvos; o Caminho do Ar faz ataques sônicos; o Caminho das Trevas cria garras e tentáculos de sombra; por fim, o Caminho da Luz projeta raios laser.

O tipo exato de ataque depende de sua imaginação. O Caminho da Terra, por exemplo, pode ser usado para lançar uma chuva de meteoros, uma parede de pedra, um imenso monólito ou um punho gigante. Não importa sua forma, o resultado é o mesmo: 1d6 pontos de dano por nível do Conjurador. Assim, um Conjurador de 2º nível pode causar 2d6 pontos de dano (ou menos, à sua escolha) com sua chuva de meteoros/parede/monólito/punho.

Não importa a natureza do ataque, o alvo tem direito a um teste de Reflexos para sofrer apenas metade do dano. Personagens com as habilidades Evasão ou Evasão Aprimorada também podem utilizá-las. A dificuldade do teste de Reflexos é igual a CD 10 + nível do Conjurador.

Limites da Magia

Mesmo quando um Conjurador usa sua inteligência e imaginação, sempre há limites para aquilo que sua magia consegue fazer. Não importa o caminho escolhido, esses limites são determinados pelo nível do Conjurador. Se você decide usar sua mágica para levantar peso, por exemplo, não faz diferença um jato de ar ou uma coluna de pedra. Um jato de ar lançado por um Conjurador de 5º nível é mais poderoso que uma coluna de pedra erguida por um Conjurador de 2º nível. **Atenção:** um efeito nunca excede 10º nível de Conjurador.

Nível da Magia: uma magia lançada a partir dos Caminhos é considerada de nível igual à metade do nível do Conjurador, arredondado para cima.

Assim, se um mago de 7º nível lança um jato de chamas contra um inimigo, causando 7d6 pontos de dano, esse efeito é considerado uma magia de 4º nível. O mesmo mago pode escolher lançar um jato mais fraco, causando apenas 2d6 pontos de dano. Neste caso, será uma magia de 2º nível.

Essas magias são subtraídas normalmente do total de magias por dia do Conjurador. Isso quer dizer que, um mesmo Conjurador pode lançar as magias normais do Sistema D20, e também criar efeitos com os Caminhos Elementais, usando seu estoque de magias por dia.

Força Bruta: quando você cria um efeito que realiza um esforço físico (por exemplo, forçar uma porta com um braço de pedra, um jato d'água ou um aríete de sombras), esse efeito sempre tem Força igual a seu nível de Conjurador + modificador de habilidade-chave. Então, um feiticeiro de 3º nível com Carisma 18 (+4) pode criar efeitos com Força 7.

Alcance: um efeito não pode ir mais longe que isto. 20m por nível do Conjurador (até um máximo de 200m no 10º nível). Além disso, o Conjurador sempre deve ter uma linha de visão livre até o lugar do efeito.

Proteção: você pode usar sua mágica para se proteger, criando uma parede de fogo, uma armadura de pedra, um escudo de luz sólida ou alguma outra coisa. O efeito escolhido oferece um bônus em sua Classe de Armadura, igual a seu nível de Conjurador. Então, um Conjurador de 6º nível pode criar efeitos protetores que oferecem CA+6.

Resistência ao Elemento: de forma parecida com "Proteção", você pode gerar efeitos que tornam alguém resistente a dano causado pelo elemento escolhido. Enquanto o efeito está ativo, o alvo ignora os primeiros X pontos de dano causados por aquele elemento (X é igual ao nível do Conjurador + modificador de habilidade-chave). Então, um mago de 4º nível com Inteligência 16 (+3) que siga o Caminho do Ar pode oferece resistência a energia (sônico) 7.

Velocidade: se usar um efeito para transporte (como levitar usando o vento, ou ser carregado por uma onda), a velocidade máxima que você pode atingir é igual a 5m por rodada, por nível do Conjurador, até um máximo de 50m/rodada no 10º nível.

Criatura Elemental: você pode conjurar uma criatura feita de energia elemental bruta, como um pássaro de fogo, um macaco de pedra, uma fada de luz, um morcego de trevas... Essa criatura não tem habilidades mentais (Inteligência, Sabedoria, Carisma), e suas habilidades físicas (Força, Destreza, Constituição) são iguais a seu nível de Conjurador. Seus PVs, CA, BBA e resistências também são iguais ao nível do Conjurador.

A criatura ataca os inimigos do Conjurador assim que é invocada, a menos que receba ordens para fazer alguma outra coisa. A criatura é imune a venenos, sono, paralisia, doenças e qualquer efeito que requer um teste de Fortitude. É também imune a sucessos decisivos, danos causados pelo elemento de que é feita, e qualquer efeito de influência e controle da mente. Em combate, a criatura pode fazer 1 ataque por rodada e causar dano igual a 1d6 + modificador de Força.

Número de Alvos: se quiser lançar um efeito que afeta um maior número de alvos (por exemplo, uma chuva de chamas que atinge dois

alvos, em vez de um), o poder da magia (mas não seu nível) é reduzido em –1 nível de Conjurador para cada alvo adicional.

Por exemplo, digamos que você é um Mago da Água de 8º nível. Você poderia criar um escudo protetor de água capaz de oferecer CA+8 para uma única pessoa. No entanto, para proteger duas pessoas ao mesmo tempo, a mesma magia oferece CA+7. Para três pessoas, seria CA+6, e assim por diante. Em todos os casos, esta ainda será considerada uma magia de 4º nível.

Duração: um efeito sempre dura 1 rodada por nível do Conjurador. Pode-se prolongar essa duração para 1 minuto/nível reduzindo o poder pela metade (arredondado para baixo). Por exemplo, uma armadura de Trevas lançada por um mago de 5º nível oferece CA+5 durante 5 rodadas, ou então CA+2 durante 2 minutos.

Magias que causam dano são sempre instantâneas (ou seja, elas acabam na mesma hora em que são lançadas, embora o dano permaneça até ser curado).

Os Seis Caminhos

Todos os Caminhos podem ser usados para realizar todos os efeitos descritos até aqui. No entanto, cada Caminho também tem suas propriedades especiais — cabe ao Conjurador usar sua imaginação para empregá-los:

Caminho da Água: a maior parte do corpo humano (e de muitas outras criaturas vivas) é composta de água. Assim, magias de transmutação que alteram as propriedades de uma criatura são da água. Como a fluidez da água é oposta à rigidez, o Caminho da Água também oferece liberdade de movimentos, mesmo que involuntária.

Caminho do Ar: o ar é transparente. Portanto, pertencem a este Caminho quase todas as magias destinadas à detecção ou revelação de coisas escondidas ou desconhecidas, assim como efeitos ligados a odores ou manipulação de sons. Uma vez que o ar carrega as palavras, pode realizar magias ligadas à comunicação e compreensão de mensagens.

Caminho do Fogo: além de manipular calor e chamas, o fogo representa a chama do coração. Por isso este Caminho pode invocar emoções fortes ou violentas, como paixão e ódio. Uma magia do fogo lançada contra o coração de uma criatura viva, provoca algum tipo de emoção forte que interfere com seu bom-senso — podendo ser benéfica, ou não.

Caminho da Luz: seus efeitos produzem luzes brilhantes, que podem iluminar, ofuscar ou cegar. O Caminho da Luz está ligado à vida, à energia positiva, pos isso seus efeitos podem purificar, curar ou restaurar energia vital. O bem, paz e serenidade também fazem parte

deste Caminho, assim como ilusões visuais — pois tudo que vemos é luz refletida.

Caminho da Terra: a terra representa a firmeza, a estabilidade. Portanto, pertencem a este grupo quase todas as magias que de alguma forma impedem a liberdade e a movimentação, bem como aquelas que impedem a passagem, entrada ou saída de determinado lugar. Força e resistência, sejam físicas, mentais ou mágicas, também são representadas pela terra.

Caminho das Trevas: efeitos de escuridão, mal, decadência, morte e energia negativa são realizados através deste Caminho. O mesmo vale para efeitos de desintegração e anulação. A escuridão protege os segredos e mistérios, impede que as coisas sejam conhecidas, então seus efeitos podem impedir a percepção ou detecção de algo. Emoções negativas como medo e loucura também estão associadas às trevas.

Qualquer efeito nocivo provocado por qualquer destes Caminhos pode ser evitado com um teste de Vontade ou Fortitude (à escolha do Mestre), com CD 10 + nível do Conjurador. Todos estes efeitos seguem as regras vistas em “Limites da Magia”.

Magias

No jogo 4D&T, numerosos heróis, vilões e monstros têm poderes sobrenaturais, são capazes de lançar magias. Uma magia, quando lançada, realiza um efeito qualquer — desde disparar uma flecha mágica até movimentar pequenos objetos, tornar pessoas amigáveis, criar uma escuridão mágica ou conjurar cópias ilusórias para confundir o inimigo.

Entre os personagens jogadores, apenas aqueles da classe Conjurador podem lançar magias. Combatentes e Especialistas também podem, adquirindo o talento Técnica Secreta. Alguns objetos mágicos permitem a seu portador lançar magias, e alguns monstros também possuem a habilidade especial de lançar magias.

Magias podem ser arcanas ou divinas. Magias arcanas envolvem a manipulação direta de energias místicas, e costumam ser empregadas por magos e feiticeiros — Conjuradores que conquistam seus poderes através de estudo e treinamento. A magia arcana costuma ser mais agressiva e produzir efeitos mais dramáticos, como mísseis mágicos, ilusões e teias.

Magias divinas são conquistadas quando o Conjurador se devota a um grande poder ou causa, servindo-o em troca de poder mágico. Conjurações divinas em geral envolvem proteção e cura, sendo menos agressivas e impressionantes que a magia arcana.

Numerosas magias, como *Compreensão de Linguagens, Consertar*, *Detectar Magia* e outras, podem ser lançadas tanto por Conjuradores arcanos quanto divinos. Elas funcionam como magias arcanas quando invocadas por Conjuradores arcanos, e como magias divinas quando invocadas por Conjuradores divinos.

A maior parte das magias requer certas palavras mágicas, ou gestos complexos, ou ainda o uso de algum ingrediente ou objeto. Exceto para aqueles com certas habilidade (como os talentos Magia Silenciosa e Magia sem Gestos), conjurar uma magia é um ato chamativo, visível para aqueles ao redor, sendo difícil fazê-lo sem que outros notem. Os próprios efeitos da magia também costumam ser simples de notar.

Conjurador arcanos e divinos têm acesso a magias diferentes. Veja mais adiante as listas de magias para cada um.

Conjurando uma Magia

Para lançar uma magia, o Conjurador precisa ser capaz de falar e gesticular com pelo menos uma mão. O Conjurador também precisa ser capaz de se concentrar (veja a perícia Concentração).

Os talentos Magia Silenciosa e Magia sem Gestos permitem, respectivamente, lançar uma magia sem precisar falar ou sem fazer gestos. No entanto, para isso a magia será considerada mais poderosa (veja a seguir em “Nível da Magia”).

Nível da Magia

Quanto maior o nível da magia, maior sua força e melhores seus efeitos. Nível da magia e nível do Conjurador são coisas diferentes. Neste jogo existem magias de nível 0 (também conhecidas como “truques”) até 5º nível.

• Conjuradores de 1º nível ou mais podem lançar truques e magias de 1º nível.

• Conjuradores de 4º nível ou mais podem lançar magias de até 2º nível.

• Conjuradores de 6º nível ou mais podem lançar magias de até 3º nível.

• Conjuradores de 8º nível ou mais podem lançar magias de até 4º nível.

• Conjuradores de 10º nível podem lançar magias de até 5º nível.

Conjuradores podem lançar um número limitado de magias por dia, dependendo de seu nível de personagem e sua habilidade-chave

(Inteligência, Sabedoria ou Carisma). Veja mais detalhes sobre isso na descrição da classe Conjurador.

Nível do Conjurador: o poder de uma magia depende muitas vezes do nível do Conjurador, que é o nível do personagem. No caso de monstros com poderes mágicos, esse nível é igual a seus Dados de Vida.

Dado de Vida: o termo "Dados de Vida" (DVs) é o mesmo que "níveis de personagem" para efeitos que afetam uma certa quantidade de DVs de criaturas (como *Sono*). Então, uma magia que afeta apenas criaturas com até 2 DVs também afetará apenas personagens de 2º nível ou menos.

Criaturas e Personagens: "criaturas" na verdade é o mesmo que "personagens" para efeito de magias. Se uma magia afeta uma criatura, afeta também um personagem, e vice-versa.

Tempo de Formulação

Este trecho diz quanto tempo é necessário para completar a conjuração da magia.

Uma magia com tempo de execução de 1 ação é o mesmo que fazer um ataque. Essa magia tem efeito imediatamente.

Uma magia com um tempo de execução de 1 minuto demora uma rodada inteira para ser lançada, e só funciona na rodada seguinte, quando chega a vez do Conjurador agir. Se durante esse tempo o Conjurador é atacado (ou distraído de alguma outra forma), precisa manter a concentração ou a magia será perdida (veja a perícia Concentração). A magia terá sido gasta, mas sem causar nenhum efeito.

Alcance

O alcance indica quão longe do Conjurador uma magia pode ter efeito — a distância máxima a partir do Conjurador que a magia pode atingir, assim como a distância máxima que o Conjurador pode designar como ponto de origem da magia. Caso qualquer parte da área da magia esteja além do alcance máximo, essa área não será afetada.

O alcance de uma magia normalmente pertence a uma das seguintes categorias.

Alcance Pessoal: a magia afeta somente o Conjurador.

Alcance de Toque: o Conjurador precisa tocar a criatura ou objeto para afetá-lo. Após a execução, o Conjurador deve tocar o alvo, seja na mesma rodada ou a qualquer outro momento. Tocar a si mesmo ou um aliado que esteja ao alcance é simples, não exige nenhum teste. No

entanto, para tocar um inimigo, o Conjurador precisa fazer um ataque de toque.

Ataques de Toque: apenas tocar um inimigo é mais fácil que feri-lo com uma arma. O Conjurador faz um ataque de corpo-a-corpo normal (1d20 + seu Bônus Base de Ataque + seu modificador de Força), mas o alvo não pode incluir nenhum bônus por armadura (seja natural ou metálica) em sua Classe de Armadura, contando apenas com sua Destreza. Por exemplo, um guerreiro com Destreza 15 (+2), cota de malha (CA+5) e escudo (CA+1) tem CA 18 contra ataques normais, mas apenas CA 12 contra um ataque de toque.

Existe também o ataque de toque à distância, quando a magia atinge o alvo através de um raio ou projétil. Neste caso, o Conjurador faz um ataque de longa distância normal (1d20 + seu Bônus Base de Ataque + seu modificador de Destreza), e o alvo novamente não pode contar com qualquer armadura em sua defesa.

Caso você consiga um sucesso decisivo (um acerto crítico) ao fazer um ataque de toque, o dano da magia será dobrado. Magias que não causam dano não recebem nenhum outro benefício por acertos críticos.

Mantendo Carregada: o Conjurador não precisa descarregar a magia de toque imediatamente na rodada em que foi conjurada. Pelo contrário, pode "mantê-la carregada", esperando para usá-la depois. No entanto, se tocar qualquer coisa com sua mão enquanto segura a magia, esta é descarregada. Se errar seu ataque de toque, você pode continuar tentando rodada após rodada, até obter sucesso (ou descarregar a magia). Se conjurar outra magia, a magia "carregada" será dissipada.

Uma magia de toque à distância também podem ser mantida "carregada". Mas, se errar o ataque de toque à distância, a magia será perdida.

Alcance Curto: a magia atinge até 7,5 metros do Conjurador. O alcance máximo aumenta 1,5m para cada dois níveis de Conjurador do personagem (ou seja, 9m para um Conjurador de 2º nível, e 10,5m para um Conjurador de 4º nível).

Alcance Médio: a magia atinge até 30 metros + 3 metros por nível do Conjurador (33m para um Conjurador de 1º nível, até 45m para um Conjurador de 5º nível).

Alcance Longo: a magia atinge até 120 metros + 12 metros por nível do Conjurador (132m para um Conjurador de 1º nível, até 180m para um Conjurador de 5º nível).

Alcance em Metros: algumas magias não pertencem a uma categoria padrão (Curto, Médio ou Longo) e apresentam seu alcance apresentado

em alguma unidade de medida (normalmente metros). *Mãos Flamejantes*, por exemplo, tem alcance de 3m.

Alvo

Algumas magias possuem um ou mais alvos específicos. O Conjurador lança-as diretamente sobre as criaturas ou objetos, como explicado na sua descrição. O Conjurador deve ser capaz de ver ou tocar o alvo, além de dever especificá-lo — e precisa escolher seu alvo antes de terminar de conjurar a magia.

Um magia conjurada sobre um tipo errado de alvo falha automaticamente. Ou seja, uma magia *Cerrar Portas* não produz efeito algum caso seja lançada sobre algo que não seja um portal.

Efeito

Algumas magias criam ou invocam coisas, em vez de afetar aquelas já existentes. O Conjurador deve escolher o local onde estas coisas aparecem, seja enxergando o lugar, seja definindo-o aproximadamente. Esse lugar precisa estar dentro do alcance da magia. No entanto, um objeto ou criatura conjurada pode mais tarde deslocar-se para além desse alcance.

Raio: alguns efeitos são raios. O Conjurador faz pontaria como se fosse um ataque à distância (quase sempre um ataque de toque), e obstáculos como escuridão ou invisibilidade vão atrapalhá-lo da mesma forma. Ao contrário de uma magia de alvo, neste caso o Conjurador não precisa ser capaz de ver a criatura que está tentando atingir — mas outras criaturas ou obstáculos podem bloquear sua linha de visão, ou fornecer cobertura para o alvo original.

A duração de uma magia de raio é para o efeito que esse raio causa, e não para o próprio raio.

Dispersão: alguns efeitos, particularmente nuvens e neblinas, dispersam-se a partir de um ponto de origem até uma certa distância determinada pela magia. O efeito pode se estender além de curvas, e até pontos impossíveis do Conjurador enxergar, dentro do espaço coberto pela dispersão. O Conjurador precisa determinar o ponto de origem, mas não é necessária uma linha de efeito (veja adiante) até todos os pontos atingidos.

Área

Algumas magias, como *Detectar Magia*, afetam uma área. O Conjurador decide o ponto onde a magia tem início, mas não pode controlar quais

criaturas ou objetos serão afetados — qualquer coisa dentro da área estará sujeita aos efeitos. Algumas vezes essas magias determinam áreas mais restritas, mas em geral se enquadram em uma das seguintes categorias:

Explosão: como acontece com esses efeitos, apenas o ponto de origem da magia ou poder é determinado. O poder ou magia explode a partir desse ponto, afetando tudo que estiver na área de ação.

Cone: uma área de cone emana a partir do Conjurador em uma direção escolhida por ele. Um cone se inicia diretamente à frente do Conjurador e fica maior conforme se distancia. A largura do cone é igual à distância desse ponto até o Conjurador, e o final tem uma largura igual à distância máxima de seu efeito (então, *Detectar Magia* resulta em um cone com 18m d largura no final).

Criaturas: algumas magias afetam diretamente criaturas (da mesma maneira que as magias com alvos), mas somente as criaturas dentro de uma área em vez daquelas selecionadas individualmente. A área pode ser uma explosão, um cone ou outro tipo.

Emanação: algumas magias possuem uma área similar a uma explosão, mas seu efeito continua a emanar do ponto de origem enquanto a magia durar.

Dispersão: algumas se espalham como uma explosão, mas podem contornar obstruções como curvas e esquinas. O Conjurador seleciona o ponto de origem e a magia se dispersa a partir dele em todas as direções. Considere a distância como o espaço percorrido pela magia, tomando como base as rodadas de duração em que a magia tem efeito.

Outros: uma magia ou poder pode ter uma área específica, conforme definido em sua descrição.

(M): caso uma Área ou Efeito termine com um “(M)” (de “moldável”), o Conjurador pode alterar o formato da magia. Um efeito ou área moldado não pode ter nenhuma de suas dimensões menores que 3 metros.

Linha de Efeito: uma linha de efeito é um caminho direto e sem obstruções que indica onde a magia pode ter efeito. A linha de efeito é anulada por uma barreira sólida. É como a linha de visão para armas de ataque à distância, mas não é quebrada por nevoeiro, escuridão e outros fatores que comprometem a visão normal.

Um Conjurador deve ter uma linha de efeito clara para qualquer alvo que queria afetar, ou para qualquer espaço onde queira criar um efeito. Essa linha clara também é necessária para definir o ponto de origem de qualquer magia ou poder. Para magias de explosão, cone e emanação, o Conjurador só pode afetar áreas, criaturas ou objetos se tiver uma linha

de efeito até sua origem (a origem de uma explosão ou emanação, ou o ponto inicial de um cone).

Uma abertura de até 30cm^2 ou mais é suficiente para uma linha de efeito através de uma barreira.

Direcionando ou Redirecionado Efeitos: algumas magias permitem redirecionar seu efeito para novos alvos ou áreas após conjurar a magia. Redirecionar uma magia é uma ação simples, não gasta uma rodada (você pode fazer outra coisa) e não exige concentração.

Tempo de Duração

A duração pode ser medida em rodadas, minutos, horas ou qualquer outra unidade. Quando esse tempo se esvai, a energia mágica se dissipa e a magia acaba.

Instantânea: a energia mágica de uma magia instantânea aparece e se dissipa no momento da conjuração, mas suas conseqüências podem durar mais tempo. Uma magia de *Curar Ferimentos* age instantaneamente, mas os ferimentos continuam curados.

Permanente: o efeito permanece indefinidamente, como em *Chama Contínua.* Caso sua energia seja dissipada de alguma forma, a magia acaba.

Concentração: a magia ou poder dura enquanto o Conjurador se concentra, possivelmente até uma duração máxima especificada. Qualquer coisa capaz de quebrar a concentração do Conjurador interrompe a magia. Não se pode conjurar uma magia enquanto se concentra para manter outra. Certas magias ainda permanecem durante algum tempo depois que Conjurador cessou sua concentração.

Alvos, Efeitos e Áreas: caso a magia afete diretamente criaturas, seus efeitos acompanham o alvo pela duração da magia. Se a magia cria um efeito, este permanece pela duração da magia. O efeito poderá se mover ou permanecer imóvel. Esses efeitos podem ser destruídos antes que sua duração termine. Se a magia afeta uma área, seus efeitos permanecem naquela área pela duração da magia. Criaturas se tornam alvos da magia quando entram em sua área de efeito, deixando de sê-lo quando saem.

Descarregar: algumas magias, como *Boca Encantada*, duram até que sejam ativadas ou descarregadas. A magia permanece em seu lugar até que determinado evento aconteça (quando a magia é então ativada) ou sua duração máxima (quando ela se dissipa, sem qualquer efeito).

(D): se a Duração termina com um “(D)” (de “dissipável”), o Conjurador pode dissipá-la quando quiser. O Conjurador deve estar dentro do alcance da magia para poder dissipá-la. Dissipar uma magia gasta uma

rodada. Uma magia que depende de concentração pode ser dissipada instantaneamente, sem precisar gastar uma ação (já que o Conjurador deve simplesmente parar de concentrar para dissipá-la).

Teste de Resistência

A maioria das magias nocivas permite que a criatura afetada faça um teste de resistência para evitar seu efeito (como *Imobilizar Pessoas*) ou parte dele (como *Mãos Flamejantes*).

Cada magia exige um tipo de teste diferente — Fortitude, Reflexos ou Vontade. Em caso de sucesso, o teste de resistência tem o seguinte efeito:

Anula: a magia não surte efeito algum sobre a criatura que obtém sucesso no teste de resistência.

Parcial: se a criatura é bem-sucedida em seu teste, o efeito da magia é menor.

Metade: o dano causado pela magia é reduzido à metade (arredondado para baixo) se o alvo teve sucesso em seu teste.

Nenhum: nenhum teste de resistência é permitido.

(Objeto): a magia pode ser conjurada sobre objetos, mas estes só fazem testes de resistência caso sejam de natureza mágica, ou estejam em contato direto (sendo usados, vestidos ou segurados) com uma criatura resistindo à magia. Nesse caso, o objeto faz seu teste com o mesmo modificador da criatura.

(Benéfica): esta magia é geralmente benéfica, não apresentando perigo para o alvo, mas este ainda pode realizar um teste de resistência se desejar (por exemplo, alguém que se recusa a receber *Curar Ferimentos* de um inimigo).

Classe de Dificuldade do Teste de Resistência: um teste de resistência contra uma magia tem CD 10 + nível da magia + o modificador da habilidade-chave do Conjurador (Inteligência, Sabedoria ou Carisma).

Sucesso em Testes de Resistência: uma criatura bem-sucedida em um teste de resistência contra uma magia sente um tipo de força hostil ou formigamento, mas não pode deduzir a natureza exata do ataque. Do mesmo modo, o Conjurador sentirá que a magia falhou — não é possível fingir que uma magia *Enfeitiçar Pessoas* funcionou, pois o Conjurador saberá. No entanto, o Conjurador não consegue sentir quando uma criatura teve sucesso em um teste de resistência contra magias de área e de efeito.

Falhando Voluntariamente: uma criatura pode falhar voluntariamente em um teste de resistência, aceitando o efeito da magia. Mesmo um personagem com alguma resistência especial à magia pode suprimir essa resistência se quiser.

Itens: a menos que o texto descritivo diga o contrário, todos os itens carregados e usados por uma vítima sobrevivem a um ataque mágico. Um item que não está sendo carregado ou usado por alguém não tem direito a testes de resistência, e simplesmente sofre o dano apropriado.

Manobras Especiais

Distraindo Conjuradores: quando um inimigo parece estar conjurando uma magia, você pode tentar atacá-lo para evitar a conjuração. Se o ataque causar dano (ou distrair o Conjurador de alguma outra forma), ele precisa fazer um teste de Concentração e pode acabar perdendo sua magia.

Preparando uma Contramagia: quando um inimigo começa a conjurar uma magia, você pode tentar anulá-la com uma magia igual. Primeiro faça um teste de Identificar Magia (CD 15 + nível da magia). Caso seja bem-sucedido no teste, e caso seja capaz de lançar a magia certa, você pode lançá-la como uma contramagia, anulando a magia do oponente. Uma contramagia funciona mesmo que uma seja em versão arcana e outra divina.

Algumas magias servem de contramágica contra outras diferentes, mas opostas. *Escuridão* serve de contramágica para *Luz* e *Globos de Luz*, por exemplo.

Falha da Magia: quando uma magia é conjurada sem que seus limites (alcance, área, alvos...) sejam obedecidos, a magia falha e é perdida. Magias também falham quando a concentração do Conjurador é quebrada. Magias arcanas (mas não divinas) podem falhar caso o Conjurador esteja usando qualquer armadura enquanto conjura uma magia com componente gestual.

Regra Opcional: Magia e Armaduras

Magia arcana e armaduras não combinam. Armaduras de qualquer tipo, mesmo as mais leves, interferem com os gestos delicados necessários para lançar corretamente um feitiço.

Sempre que um Conjurador arcano está vestindo uma armadura (não importando se tem o talento Usar Armadura necessário ou não), existe uma boa chance de que uma magia com um componente gestual (G) falhe. Quando tenta lançar a magia, o Conjurador deve ser bem-

sucedido em um teste de Identificar Magia, com CD 15 + o nível da magia.

Esse teste sofre um redutor igual ao bônus de CA oferecido pela armadura. Ou seja, –2 para uma armadura de couro, –5 para uma cota de malha, e –8 para uma couraça. Se o Conjurador falhar no teste, a magia é perdida.

Esta limitação vale apenas para magias arcanas; magias divinas podem ser lançadas sem restrições mesmo quando o Conjurador usa armadura ou escudo. De fato, clérigos são Conjuradores divinos conhecidos por usar armaduras pesadas para participar da batalha.

Um Conjurador arcano pode usar um escudo, se tiver o talento Usar Escudo. Escudos não interferem com magias gestuais, pois o Conjurador precisa ter apenas uma das mãos livres.

Lista de Magias

Adivinhação

Nível: Divina 4; **Tempo de Formulação:** 10 minutos; **Alcance:** Pessoal; **Alvo:** Você; **Duração:** Instantânea

Esta magia é parecida com *Augúrio*, porém mais poderosa. Uma magia *Adivinhação* pode fornecer informações importantes sobre um objetivo, ação ou atividade específica que vai ocorrer dentro de uma semana ou menos. O conselho pode ser simples como uma pequena frase, ou ter a forma de uma rima enigmática ou sinal específico. Em todos os casos, o Mestre controla as informações fornecidas ao Conjurador. Caso este não haja de acordo com a informação recebida, as condições podem mudar, tornando a informação inútil.

A chance básica para uma adivinhação correta é 70% + 1% por nível do Conjurador. O Mestre ajusta as chances de houver circunstâncias incomuns (como precauções contra magias de adivinhação). Se o teste falhar, o Conjurador saberá, a menos que uma magia específica que forneça informações falsas esteja em efeito. Similar a *Augúrio*, diversas *Adivinhações* conjuradas sobre o mesmo tópico e pelo mesmo personagem usam sempre os resultados do primeiro teste.

Ajuda

Nível: Divina 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura viva tocada; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** nenhum.

Ajuda concede ao alvo um bônus de +1 em testes de ataque e resistência contra efeitos de medo, além de um número de Pontos de Vida temporários igual a 1d8 +1/nível (máximo 1d8+10 PVs temporários).

Alterar-se

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal; **Duração:** 10 minutos por nível (D).

Você pode usar sua aparência e forma — inclusive roupas e equipamentos — para parecer mais alto, mais baixo, mais magro ou mais gordo. Seu peso pode ser até 50% maior ou menor. Se a forma escolhida tiver asas, você pode voar com a velocidade de 9m por rodada. Se a forma tiver guelras, você poderá respirar debaixo d' água.

Suas jogadas de ataque, CA e testes de resistência não se alteram. A magia não oferece qualquer nova perícia, talento, ataque ou qualidade especial da forma escolhida.

A nova forma permanece pela duração da magia. Se você ficar com 0 Pontos de Vida, volta automaticamente à sua forma normal.

Caso use esta magia para criar um disfarce, você recebe um bônus de +10 em seu teste de Disfarces.

Amigo do Arrombador

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Longo (120m + 12m/nível); **Área:** Emanação de 5m de raio centrada numa criatura, objeto ou ponto no espaço; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** nenhum e vontade anula (objeto); **Resistência a Magia:** sim e não (objeto)

Essa magia suprime todas os alarmes eletrônicos ou mecânicos contra invasões e sensores na área afetada. Alarmes contra ladrões ou outros tipos de armas dentro da área simplesmente deixam de funcionar; sensores contra invasões (como sensores que captam movimentos, infravermelhos, de pressão, olhos eletrônicos, etc.) falham igualmente, não enviando nenhum sinal para suas estações. Sistemas de vigilância de vídeos continuam a mostrar a imagem que estavam filmando no momento em que a magia foi lançada.

Arma Mágica

Nível: Divina 1, Arcana 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** arma tocada; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica, objeto).

Arma Mágica concede um bônus de +1 para as jogadas de ataque e dano feitos com a arma afetada. Esta magia afeta apenas armas de combate corpo-a-corpo. Você não pode conjurar essa magia sobre uma arma natural, como garras ou ataques desarmados.

Arma Mágica Maior

Nível: Divina 4, Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** Uma arma ou cinqüenta projéteis (todos unidos no momento que a magia é conjurada); **Duração:** 1 hora/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica, objeto); **Resistência a Magia:** sim (benéfica, objeto)

Parecida com *Arma Mágica*, esta magia concede um bônus de +1 para as jogadas de ataque e dano feitos com a arma afetada. Este bônus aumenta para +2 para Conjuradores de 8º nível ou mais.

Esta magia também afeta armas de arremesso e munições para armas de projéteis.

Armadilha de Energia

Nível: Arcana 4; **Tempo de Formulação:** 10 minutos; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Objeto tocado; **Duração:** Permanente até ser descarregada (D); **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade (veja texto); **Resistência a Magia:** sim

A armadilha de energia gera uma explosão de um tipo de energia (ácido, frio, fogo, elétrico ou sônico) quando um invasor abre o item protegido. Ela pode proteger qualquer objeto que tenha fecho, como uma gaveta ou mala.

Ao conjurar a magia, você escolhe o tipo de energia e um ponto no item como centro. Quando alguém abrir indevidamente o item, uma explosão preenche uma área de 1,5m de raio em torno do centro da magia. A explosão causa 1D pontos de dano (do tipo de energia usado) +1 ponto de nível Conjurador. O item protegido pela armadilha não é danificado.

Nenhuma outra magia de proteção pode ser lançada sobre o alvo ao mesmo tempo. Um *Dissipar Magia* que não obtenha sucesso não detona a armadilha.

O Conjurador, assim como qualquer outra pessoa vinculada à magia conjurada por ele, pode usar o objeto normalmente. Vincular a magia a uma pessoa geralmente envolve uma palavra secreta.

É necessário um sucesso num teste de Procurar (CD 29) para encontrar uma *Armadilha de Energia*, assim como um sucesso em um de teste de Operar Mecanismo (CD 29) para desarmá-la.

Armadura Arcana

Nível: Arcana 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 1 hora/nível (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica).

Um campo de força invisível, porém tangível, envolve o alvo da *Armadura Arcana*, fornecendo-lhe um bônus de CA+4. Ao contrário de armaduras normais, a *Armadura Arcana* não tem peso, não oferece nenhuma penalidade em perícias, nem interfere com magias. Como a *Armadura Arcana* é feita de energia, criaturas Incorpóreas não podem ultrapassá-la como fariam em armaduras mundanas.

Arrombar

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Alvo:** uma porta, baú ou arca com até $3m^2$/nível; **Duração:** Instantânea (veja texto); **Teste de Resistência:** nenhum.

A magia *Arrombar* abre portas presas, barradas, trancadas ou protegidas pela *Tranca Arcana*. Ela abre portas secretas, assim como arcas e baús trancados, ou que tenham mecanismos complicados. Também afrouxa grilhões, solta correntes e abre cadeados que estejam mantendo um compartimento fechado.

Se usada para abrir portas encantadas com *Tranca Arcana,* um feitiço não anula o outro, mas suspende os efeitos da *Tranca Arcana* por 10 minutos. Em todos os outros casos, a porta, objeto ou tranca ficam abertos e podem ser fechados novamente. Esta magia não afeta portas levadiças ou similares, e também não surte efeito sobre cordas ou cipós.

Note que o efeito tem uma limitação de área. Cada *Arrombar* pode remover até duas portas ou objetos fechados.

Assassino Fantasmagórico

Nível: Arcana 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Alvo:** Uma criatura viva; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade desacredita (se interagida com ela), então Fortitude parcial; **Resistência a Magia:** sim

Você cria uma imagem fantasmagórica da criatura mais temerária imaginável pelo alvo, usando seus medos subconscientes como base,

formando algo que sua mente consciente possa visualizar: a besta mais horrível que ele acredite existir.

Somente o alvo da magia pode ver o *Assassino Fantasmagórico*; você enxergará apenas uma forma sombria. Primeiro, o alvo realiza um teste de resistência de Vontade para reconhecer a imagem como irreal. Se falhar, o fantasma o ataca e o alvo precisa obter sucesso em um teste de Fortitude ou morrerá de medo. Mesmo se o teste de Fortitude obtiver sucesso, o alvo sofre 3D pontos de dano.

Ataque Certeiro

Nível: Arcana 1; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Pessoal; **Alvo:** Você; **Duração:** Veja adiante

Sua próxima jogada de ataque (se acontecer antes do final da próxima rodada) recebe um bônus de +20.

Augúrio

Nível: Divina 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** Instantânea.

Um *Augúrio* pode dizer se uma ação em particular trará resultados bons ou ruins no futuro imediato. A chance para receber uma resposta com algum significado é 70% + 1% por nível do Conjurador, no máximo 90%; o Mestre faz o teste secretamente.

O Mestre pode determinar que uma pergunta é tão clara que o sucesso é automático (ou tão vaga que não há chance de sucesso). Se o *Augúrio* funcionar, você recebe uma destas respostas:

“Felicidade” (se sua ação provavelmente trará bons resultados).

“Miséria” (para maus resultados).

“Felicidade e Miséria” (para ambos).

“Nada” (para ações que não trarão resultados bons ou maus necessariamente).

Se a magia falhar você recebe o resultado “nada”. Um Conjurador divino que receba essa resposta não sabe se a magia falhou ou obteve sucesso.

O *Augúrio* só prevê cerca de meia hora no futuro — logo, qualquer coisa que possa acontecer depois disso não afetará o resultado. Todos os *Augúrios* conjurados pela mesma pessoa sobre o mesmo assunto usam o resultado do primeiro *Augúrio*.

Aura Mágica Indetectável

Nível: Arcana 1; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Objeto tocado pesando até 2,5 kg/nível; **Duração:** 1 dia/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum (veja texto); **Resistência a Magia:** não

Essa sensação permite que você esconda uma aura mágica da detecção. Ela engana *Detectar Magia*, fazendo com que o item pareça não mágico. Caso o objeto com aura mágica indetectável seja alvo de uma identificação instantânea, o examinador reconhece que a aura é falsa e detecta as verdadeiras habilidades do objeto caso seja bem-sucedido em um teste de Vontade.

Benção

Nível: Divina 1; **Tempo de Formulação:** 1 rodada; **Alcance:** 15m; **Área:** todos os aliados a menos de 15m; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** nenhum.

Os aliados do Conjurador recebem um bônus de +1 em suas jogadas de ataque e testes de resistência contra medo.

Boca Encantada

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** uma criatura ou objeto; **Duração:** permanente até ser descarregada; **Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto).

Esta magia cria uma boca mágica no objeto ou criatura tocada, que pronuncia uma mensagem quando o efeito predeterminado ocorre. A mensagem pode ter até 25 palavras, em qualquer linguagem conhecida pelo Conjurador, pronunciadas em menos de 10 minutos. A boca não pode conjurar magias.

A magia funciona quando certas condições são cumpridas, conforme especificações no momento da conjuração — por exemplo, quando um grupo de aventureiros passa por uma área, podem receber um aviso.

Os comandos podem ser tão gerais ou específicos quando desejado, mas somente condições visuais ou sonoras podem ser utilizadas. Disfarces ou ilusões podem enganá-la. Condições sonoras podem considerar barulhos gerais (qualquer som) ou específicos (a voz de uma mulher, o som de uma batalha), ou ainda uma palavra. Apenas ações visuais ou sonoras podem servir para a ativação: uma *Boca Encantada* não pode distinguir tendência, nível, DVs ou classe, exceto pela roupa.

O limite de alcance é 4,5m por nível do Conjurador. Independente do alcance, a boca só pode responder a condições visuais ou sonoras em sua linha de visão, ou dentro do alcance de audição.

Bom Fruto

Nível: Divina 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvos:** 2d4 frutos tocados; **Duração:** 1 dia/nível; **Teste de Resistência:** Nenhum.

Esta magia deve ser conjurada sobre um punhado de 2D–2 frutos frescos. Cada fruto afetado pode alimentar uma criatura viva como uma refeição completa, além de curar 1 ponto de dano. Estes frutos podem curar no máximo 8 Pontos de Vida a cada 24 horas.

Bola de Fogo

Nível: Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Longo (120m + 12m/nível); **Área:** Dispersão de 6m de raio; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade; **Resistência a Magia:** sim

Uma das mais famosas magias de ataque, a *Bola de Fogo* cria uma explosão de chamas que causa 1D pontos de dano por nível do Conjurador (até um máximo de 10D). A explosão atinge todas as criaturas a até 6m do ponto de impacto. Um teste bem-sucedido de Reflexos reduz o dano à metade (ou evita o dano completamente, se a vítima tem o talento Evasão).

Você aponta o dedo e dispara uma pequena carga de chamas, a até 120m + 12m por nível do Conjurador, onde a *Bola de Fogo* vai explodir, a menos que seja detida por algum obstáculo no caminho (nesse caso, detonará antes). Não é preciso fazer um teste de ataque, a menos que esteja tentando lançar a *Bola de Fogo* através de uma passagem muito estreita (como uma tubulação ou chaminé); nesse caso, precisa fazer um ataque de toque à distância.

Uma *Bola de Fogo* incendeia materiais inflamáveis, destrói objetos combustíveis e derrete metais com baixo ponto de fusão, como latão, chumbo, bronze, prata e ouro. Objetos carregados por um personagem são queimados apenas quando ele falha em seu teste de Reflexos.

Existem versões desta magia para todas as cinco formas de energia: fogo, frio, ácido, eletricidade, sônico.

Bolso Secreto

Nível: Divina 3, Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Objeto tocado; **Alvo:** Um bolso de uma roupa; **Duração:** 1 hora/nível; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Esta magia cria um espaço extradimensional ao qual somente você tem acesso, em um bolso da roupa alvo. O *Bolso Secreto* pode conter 50 gramas por nível do Conjurador, e você pode guardar nele qualquer item que passaria pela abertura do bolso. O item pode ser de qualquer comprimento, não sendo limitado pelas dimensões físicas do bolso — ele deve somente ser capaz de passar pela abertura.

O bolso nunca fica cheio, e seu conteúdo não pesa nada (mas o peso ainda deve ser levado em conta para efeitos dos limites da magia). Sempre que você colocar a mão no bolso, está na verdade acessando o espaço extradimensional. Qualquer outra pessoa que examine o bolso, o encontrará vazio. Caso uma pessoa coloque algum item dentro do bolso, você não poderá pegar o item porque suas mãos somente atingem o espaço extradimensional.

Outra pessoa pode usar a roupa encantada, mas apenas você pode acessar o espaço extradimensional do *Bolso Secreto*.

Caminhar em Fios

Nível: Arcana 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Pessoal ou toque; **Alvo:** Você e objetos ou criaturas voluntárias tocadas, pesando até 12,5 kg/nível; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum e Vontade anula (objeto); **Resistência a Magia:** não e Sim (objeto)

Você e objetos ou criaturas voluntárias são teletransportados instantaneamente para a localização de um telefone celular. O telefone deve receber a ligação; a magia somente funcionará se existir uma linha aberta. Você aparece a 1,5m do aparelho, e qualquer outra criatura teletransportada aparece próxima a você.

Por exemplo, você pode usar um telefone celular e ligar para uma casa. Assim que qualquer um atender (incluindo uma secretária eletrônica), você pode usar a magia e se teletransportar essa casa. Criaturas voluntárias (e objetos carregados) não precisam fazer um teste de resistência, nem sua RM se aplica.

Caminhar pelas Paredes

Nível: Divina 4, Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

Uma versão aprimorada de *Patas de Aranha*, *Caminhar Pelas Paredes* permite um deslocamento mais fácil e rápido. O alvo pode andar sobre superfícies verticais ou tetos apenas usando as pernas, da mesma maneira que caminha no chão — mantendo as mãos livres para segurar itens ou usar armas normalmente. O alvo pode até correr ou lutar em paredes lisas, sem nunca precisar fazer testes de Escalar. O alvo pode mudar das paredes para o chão ou teto quantas vezes quiser enquanto durar a magia.

Cancelar Encantamento

Nível: Divina 5; **Tempo de Formulação:** 1 minuto; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo ou Alvos:** Até uma criatura por nível, todas a menos de 9m; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Veja texto; **Resistência a Magia:** não

Uma versão mais forte de *Cura para o Mal*, esta magia liberta as criaturas de encantamentos, transmutações, maldições e petrificação (e outras transformações mágicas). Cancelar encantamento pode reverter um efeito instantâneo. Para cada efeito, você faz um teste de 1d20 + nível do Conjurador (máximo +10) contra uma CD 11 + nível do Conjurador do efeito. Um sucesso indica que a criatura ficou livre da magia, maldição ou efeito. Para itens mágicos amaldiçoados, a CD é 25.

Se o efeito advém de um item mágico permanente, cancelar encantamento não remove a maldição do item, mas liberta vítima dos seus efeitos, mantendo o item amaldiçoado.

Cão de Guarda Fantasmagórico

Nível: Arcana 5; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Efeito:** Cão de guarda fantasmagórico; **Duração:** 1 hora por nível do Conjurador ou até ser ativado; então, 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Essa magia cria um cão de guarda fantasma e invisível, exceto para o Conjurador. Ele protegerá a área onde for conjurado. O cão de guarda começa imediatamente a latir bem alto caso qualquer criatura maior que um gato se aproxime a menos de 9m. Criaturas que estavam na área durante a conjuração podem se mover livremente; mas, ao sair e retornar depois, o cão latirá.

O cão enxerga criaturas invisíveis, mas não reage a ilusões e não pode se mover.

Se um invasor se aproximar a menos de 1,5m do cão de guarda, o cão pára de latir e tenta morder (bônus de ataque +10, dano de 2D+3

perfuração) uma vez por rodada. O cão também recebe os bônus apropriados de criaturas invisíveis (contra a maioria dos alvos, uma criatura invisível recebe +2 em sua jogada de ataque e o oponente perde seu bônus de Destreza na CA). O cão não pode ser atacado, mas pode ser dissipado.

A magia permanece 1 hora por nível do Conjurador. Mas, depois que o cão começa a latir, a duração é reduzida para 1 rodada por nível do Conjurador. Se você se afastar mais de 30m, a magia é dissipada.

Carro de Palhaço

Nível: Arcana 4; **Tempo de Formulação:** 1 minuto; **Alcance:** 0m; **Efeito:** Espaço extradimensional dentro de um veículo, capaz de acomodar uma criatura por nível do Conjurador; **Duração:** 1 hora/nível; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Você cria temporariamente um espaço extradimensional no compartimento de passageiros de um veículo. A magia não funciona em veículos sem compartimento fechado de passageiros (como motos). O espaço extradimensional permite acomodar um número de passageiros adicionais, de tamanho humano, igual ao nível do Conjurador.

Criaturas no espaço extradimensional não podem atacar ou interagir com qualquer coisa fora do veículo, nem criaturas do lado fora podem perceber ou interagir com os passageiros e seus pertences dentro do espaço extradimensional (elas não podem nem mesmo ver esse espaço).

Para deixar do espaço extradimensional, o passageiro deve sair do veículo. Caso o veículo seja destruído, ou o espaço extradimensional anulado, este último entrará em colapso. Todas as criaturas e/ou objetos serão ejetadas para fora antes de sua implosão, caindo prostradas perto do veículo.

Cativar Animais

Nível: Divina 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis); **Alvo:** 1 animal; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia permite conquistar a amizade de um animal, mas apenas se você deseja realmente ser seu amigo. A magia falha se você pretende sacrificar a vida do animal de qualquer forma.

Você pode ensinar um truque ou tarefa para cada ponto de Inteligência do animal. Atacar, atender seu chamado, proteger alguém e vigiar um local são tarefas simples, sendo que truques mais complexos exigem a perícia Adestrar Animais.

Você pode usar esta magia várias vezes sobre animais diferentes, mas nunca pode ter a amizade de mais DVs de animais que seu próprio nível, ou duas vezes esse valor longe de aventuras. Você pode dispensar qualquer animal se quiser cativar outro.

Causar Medo

Nível: Divina 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** uma criatura viva; **Duração:** 1d4 rodadas; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

A criatura afetada fica assustada, sofrendo uma penalidade de –2 em jogadas de ataque, dano e testes de resistência. Ela foge do Conjurador de todas as formas possíveis. Se não puder fugir, a criatura pode lutar. Caso a criatura tenha sucesso em seu teste de Vontade, ficará abalada (–2 em jogadas de ataque, resistência e perícias) por uma rodada. Criaturas com 6 ou mais Dados de Vida são imunes aos efeitos desta magia. *Causar Medo* serve de contramágica para *Remover Medo*.

Observação: esta magia não afeta criaturas sem Inteligência, ou imunes a medo (como andróides).

Cerrar Portas

Nível: Arcana 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Alvo:** um portal de até 6m^2/nível; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** nenhum.

Essa magia tranca magicamente uma porta, portão ou janela de madeira, metal ou pedra. A magia trava firmemente o portal, como se estivesse fechado e trancado. A dificuldade para derrubar portões trancados por essa magia aumenta em CD+5. A magia *Arrombar* pode neutralizar *Cerras Portas*.

Círculo Mágico

Nível: Divina 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Área:** Emanação de 3m a partir da criatura tocada; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** não (veja texto)

Essa magia protege uma área contra os ataques de criaturas de uma determinada tendência (escolhida quando a magia é conjurada, veja na magia *Fúria da Fé*), do controle mental de criaturas invocadas ou convocadas. Ela cria uma barreira mágica 3m de distância em volta do alvo. A barreira acompanha os movimentos do alvo e tem três efeitos maiores:

Primeiramente, todos dentro do *Círculo Mágico* recebem +2 de bônus de deflexão na Defesa e +2 de bônus de resistência para testes de resistência. Ambos se aplicam aos ataques feitos por criaturas com a tendência determinada.

Em segundo lugar, a barreira bloqueia qualquer tentativa de possuir criaturas dentro do *Círculo Mágico*. A magia impede que uma força tente possuir o alvo, mas não afeta qualquer força já presente quando é conjurada.

O círculo mágico ainda impede qualquer tentativa de exercer controle mental sobre criaturas dentro da área. Se uma criatura dominada entrar no *Círculo Mágico*, o controle mental é perdido pela duração da magia, ou até que a criatura deixe a área protegida.

Finalmente, a magia impede contato corporal das criaturas invocadas ou convocadas de uma determinada tendência. Isso os ataques naturais com armas dessas criaturas sempre falharem e que elas repele caso tentem tocar a criatura dentro do *círculo mágico*. A proteção contra contato por criaturas invocadas ou convocadas termina se qualquer criatura protegida pelo *círculo mágico* atacar ou tentar forçar a barreira contra uma criatura bloqueada.

A Resistência a Magia de uma criatura pode permitir que ele ignore essa proteção e alcance aqueles dentro do *Círculo Mágico*.

Cofre Secreto

Nível: Arcana 5; **Tempo de Formulação:** 10 minutos; **Alcance:** Veja texto; **Alvo:** Um baú e até 30 cm^3 de bens por nível do Conjurador; **Duração:** 60 dias ou até descarregado; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Você esconde uma pasta, mochila, saco de equipamento, baú ou item similar em um espaço extradimensional por até 60 dias, e pode recuperá-lo quando desejar.

O item pode conter até $30cm^3$ de material por nível do Conjurador (não importando o tamanho real do item). Caso você coloque qualquer criatura viva dentro cofre secreto, a magia falha. Uma vez conjurada a magia, o item e seu conteúdo desaparecem. Você pode recuperá-lo a qualquer momento através de concentração (uma ação de ataque ou movimento).

Para criar o cofre secreto, você deve conjurar a magia enquanto estiver tocando tanto o baú, assim como uma pequena réplica dele. O baú e qualquer item em seu interior (até o limite de volume da magia) desaparecem dentro de um espaço extradimensional. Você precisa da

réplica em miniatura para recuperar o baú. Após 60 dias, o baú reaparece em sua mão, queira você ou não.

Cólera das Chamas

Nível: Divina 5; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Área:** Cilindro (3m de raio, 12m de altura); **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade; **Resistência a Magia:** sim

Cólera das Chamas cria uma coluna vertical de fogo sagrado. A magia causa 1D pontos de dano de fogo por nível do Conjurador (máximo 10D).

Comando

Nível: Divina 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** uma criatura viva; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Você pronuncia uma palavra de comando para o alvo, e ele tentará obedecer da melhor maneira possível. Você pode escolher uma das seguintes opções:

"Venha": no turno do alvo, ele procura se mover na sua direção o mais rápido e diretamente possível em 1 rodada. O alvo não pode fazer nada além de se mover.

"Solte": no turno do alvo, ele solta o que quer que esteja segurando. Ele não pode pegar nada que soltou até seu próximo turno de ação.

"Caia": o alvo imediatamente cai no chão, permanecendo deitado por 1 rodada. Ele pode agir normalmente enquanto está caído, mas sofre as penalidades apropriadas. Este comando também é conhecido como *"Senta, Inuyasha!"*

"Fuja": no turno do alvo, ele procura se mover para longe de você o mais rápido o possível em 1 rodada. O alvo não pode fazer nada além de se mover.

"Pare": o alvo permanece parado por 1 rodada. Ele não pode realizar qualquer outra ação, mas não é considerado indefeso.

A vítima deve estar a até 7,5m +1,5m para cada 2 níveis do Conjurador. Um teste bem-sucedido de Vontade evita totalmente o efeito. Caso o alvo não possa cumprir o comando em seu turno, a magia falha automaticamente.

Comando Aprimorado

Nível: Divina 5; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvos:** Uma criatura/nível, sendo que nenhuma pode estar a mais de 9m de outra; **Duração:** 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula; **Resistência a Magia:** sim

Igual a *Comando*, mas afeta uma criatura por nível do Conjurador, e dura 1 rodada por nível do Conjurador. Apenas um comando pode ser proferido para todas as criaturas.

No início de cada ação após a primeira, todas as criaturas afetadas têm direito a um novo teste de resistência para libertar-se do efeito.

Compreender Idiomas

Nível: Divina 1, Arcana 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 10 minutos/nível.

Você pode entender as palavras de uma criatura, ou ler uma mensagem escrita em um idioma desconhecido (incluindo idiomas únicos de algumas criaturas). Em qualquer caso, você precisa tocar o objeto ou criatura. Entretanto, a habilidade de ler não garante a compreensão do material, simplesmente seu sentido literal — ler em um pergaminho antigo que *"o Adormecido repousa até a dama brilhar"* não explicaria quem é o Adormecido, ou a dama, ou qualquer significado da frase.

A magia não permite escrever ou comunicar-se usando uma linguagem desconhecida. Escritos podem ser lidos na velocidade de uma página (250 palavras) por minuto. Escritos mágicos não podem ser lidos, porém a *Compreensão de Linguagens* revela sua natureza mágica.

Esta magia pode ser enganada por certas magias de proteção. Ela não decifra códigos secretos, nem revela mensagens escondidas em textos normais.

Condição

Nível: Divina 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvos:** Uma criatura tocada/três níveis; **Duração:** 1 hora/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

Essa magia permite que um Conjurador divino monitore, mentalmente, as posições relativas e saúde geral de seus companheiros. Ele sabe a direção e a distância dos alvos, bem como seu status: perfeito, ferido, incapacitado, desnorteado, inconsciente, morrendo, morto, etc. Depois que a magia é conjurada sobre os alvos, a distância entre eles e o Conjurador não afeta a magia.

Cone Glacial

Nível: Arcana 5; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Área:** Cone; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade; **Resistência a Magia:** sim

Esta magia poderosa projeta um feixe de frio extremo, que começa em sua mão e aumenta até formar um cone, com comprimento e largura iguais a 7,5m + 1,5 por nível do Conjurador. Todas as criaturas nessa área sofrem 1D pontos de dano de frio por nível do Conjurador (máximo 10D).

Conexidade Instantânea

Nível: Arcana 5; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque (veja o texto); **Alvo:** Criatura tocada, até 8 criaturas voluntárias de mãos dadas; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula; **Resistência a Magia:** sim

Conexidade Instantânea somente pode ser conjurada através de uma rede de computadores. Com a ajuda de um programa de mensagens instantâneas, você transporta fisicamente o(s) alvo(s) de um lugar a outro. Caso os alvos voluntários dêem as mãos, até oito criaturas podem ser afetadas pela magia.

Pelo menos uma das criaturas afetadas deve estar tocando o computador com acesso à Internet e ativando o programa de mensagens. Os alvos devem ser enviados para um endereço específico que esteja online no momento. *Conexidade Instantânea* faz com que os alvos apareçam diante do computador acessado, automaticamente ganhando uma rodada de surpresa sobre qualquer um no lugar.

Confusão

Nível: Arcana 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Médio (30m +3m/nível); **Alvos:** Todas as criaturas em uma área de 4,5m de raio; **Duração:** 1 rodada /nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula; **Resistência a Magia:** sim

As criaturas afetadas por essa magia se comportam de modo aleatório. Role 1D na seguinte tabela:

1) Foge durante um minuto (a menos que seja impedida).

2-3) Não faz nada durante uma rodada.

4-5) Ataca a criatura mais próxima durante uma rodada.

6) Age normalmente durante uma rodada.

Até obter um resultado 1, jogue novamente a cada rodada para definir o que a criatura faz. Criaturas em fuga saem da área como se estivessem desinteressadas. Atacantes não recebem nenhum bônus especial para atacá-las. Qualquer criatura confusa que seja atacada reage automaticamente em sua próxima rodada.

Conjurar Clava

Nível: Divina 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto/nível.

Esta magia funciona apenas em terrenos naturais, e faz crescer uma clava de madeira comum (uma arma simples, Média, corpo-a-corpo, esmagamento). Um Conjurador que não saiba utilizar uma clava ainda está sujeito ao redutor de –4 em seus ataques por usar uma arma não familiar.

Consertar

Nível: Divina 0, Arcana 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** 3m; **Alvo:** um objeto com menos de 500 gramas/nível; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica, objeto).

Esta magia repara pequenas rachaduras em objetos (mas não desentorta objetos). Em objetos metálicos, ela soldará o elo de uma corrente, um colar, ou uma faca, desde que apenas uma rachadura exista. Os objetos de madeira ou cerâmica com diversas rachaduras podem ser colados de forma que pareçam novos, como se nunca tivessem quebrados. Um buraco em uma mochila ou uma roupa é completamente reparado com *Consertar*.

Esta magia pode consertar um item mágico, mas suas habilidades mágicas não serão recuperadas. A magia não repara varinhas, bastões ou cajados mágicos. *Consertar* não afeta criaturas.

Criar Água

Nível: Divina 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Efeito:** até 8 litros de água/nível; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria água pura e potável como água de chuva. A água pode ser criada em uma área tão pequena quanto o necessário para conter o

líquido, ou em uma área três vezes maior, possivelmente criando um aguaceiro ou enchendo variados recipientes pequenos.

Magias de conjuração como esta nunca podem criar substâncias ou objetos dentro de uma criatura. A água pesa cerca de 1kg por litro.

Criar Arma Pequena

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis); **Efeito:** uma arma Pequena; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Nenhum; **Resistência à Magia:** Não.

A partir de quaisquer minerais existentes dentro do alcance (terra, rocha, metal...), você pode conjurar uma arma de combate corpo-a-corpo ou arremesso de tamanho Pequeno ou menor, como uma adaga ou espada curta. A arma é comum, não mágica, e pode ser usada por qualquer pessoa enquanto a magia durar.

Criar Arma Média

Nível: Arcana 3; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis); **Efeito:** uma arma Média; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Nenhum; **Resistência à Magia:** Não.

Como *Criar Arma Pequena*, mas conjura uma arma Média, como uma espada longa.

Criar Arma Grande

Nível: Arcana 4; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis); **Efeito:** uma arma Grande; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Nenhum; **Resistência à Magia:** Não.

Como *Criar Arma Pequena*, mas conjura uma arma Grande, como uma alabarda.

Criar Gigante

Nível: Divina 5, Arcana 5; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Longo (120m + 12m/nível); **Alvo:** Monstro destruído; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Esta magia normalmente é conhecida apenas por Vilões Finais, ou um general a seu serviço. Ela ressuscita um monstro recém-destruído (no

máximo 1 rodada por nível do Conjurador) e transforma-o em uma versão gigantesca.

O monstro ressuscitado tem seus Pontos de Vida restaurados ao máximo e conserva suas características originais, mas sua escala de poder é elevada em duas graduações (normalmente passando de Sugoi para Kiodai). O monstro gigante é selvagem e incontrolável, atacando tudo ao redor.

Um monstro ressuscitado com esta magia, uma vez destruído, não poderá mais voltar à vida por quaisquer meios.

Criar Grunts

Nível: Divina 2, Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Efeito:** vários grunts invocados, todos a menos de 9m de distância; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Tipicamente usada por vilões, esta magia cria um pequeno bando de soldados grunts que seguem seus comandos. Eles podem acompanhar o Conjurador, ou proteger um local contra qualquer criatura (ou apenas Defensores). Grunts criados com esta magia duram até serem destruídos.

A magia cria até 2 soldados (não técnicos) grunts por nível do Conjurador (um Conjurador de 6º nível pode criar até 12 grunts). Os grunts ficam sob seu controle indefinidamente. Não importa quantas vezes a magia seja usada, pode-se controlar até 4 grunts por nível do Conjurador. Se exceder esse limite, os soldados mais recentes ficam sob controle, e grunts criados por magias anteriores dissolvem-se em gosma espumante.

Grunts criados com esta magia sempre têm as seguintes estatísticas:

Soldado Grunt: 1 DV (4 PVs); Iniciativa +1; CA 11 (+1 Destreza); Ataques/Dano: arma +3 (Média, corpo-a-corpo, dano 1D+1 corte); For 13 (+1), Des 12 (+1), Cons 10, Int 6 (–2), Sab 6 (–2), Car 6 (–2); Fort +0, Ref +1, Vont –2; **Talento:** Foco em Arma.

Criar Mortos-Vivos

Nível: Divina 3, Arcana 4; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** 1 ou mais corpos tocados; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Esta magia transforma corpos ou ossos de criaturas mortas em mortos-vivos que seguem seus comandos. Mortos-vivos são youkai com certas características especiais (veja em “Raças Conjuradoras”).

Os esqueletos ou zumbis podem segui-lo, ou ficar em um local e atacar qualquer criatura (ou um tipo específico de criatura) que entre na área. Os mortos-vivos continuam animados até serem destruídos (um esqueleto ou zumbi destruído não pode ser reanimado).

O total de Dados de Vida criados com uma única magia *Criar Mortos-Vivos* não pode ultrapassar o dobro de seu nível de Conjurador (um Conjurador de 8º nível pode criar até 16 DVs de mortos-vivos). No entanto, caso tenha corpos disponíveis, você pode lançar a magia mais vezes.

Os mortos-vivos permanecem sob seu controle indefinidamente. Não importa quantas vezes a magia seja usada, você só pode controlar até 4 DVs de mortos-vivos por nível do Conjurador. Se exceder esse limite, as criaturas mais recentes ficam sob seu controle, e mortos-vivos criados por magias anteriores ficam descontrolados (pode-se escolher quais serão liberados).

Embora existam mortos-vivos de muitos tipos, os únicos que você pode criar com esta magia são os seguintes:

Esqueleto: 1 DV (5 PVs); Iniciativa +7; CA 11 (+1 Destreza); Ataques/Dano: espada ou garra +2 (Média, corpo-a-corpo, dano 1D+1 corte), flechas ou pistola +2 (Média, projéteis, dano 1D); For 12 (+1), Des 13 (+1), Cons —, Int —, Sab 10 (+0), Car 7 (–2); Fort —, Ref +3, Vont +0; **Talento:** Iniciativa Aprimorada.

Zumbi: 2 DVs (10 PVs); Iniciativa –5; CA 9 (–1 Destreza); Ataques/Dano: garra +4 (Média, corpo-a-corpo, dano 1D+2 corte); For 14 (+2), Des 8 (–1), Cons —, Int —, Sab 10 (+0), Car 7 (–2); Fort —, Ref +3, Vont +0; **Talento:** Vitalidade; **Defeito:** Iniciativa Piorada.

Criar Passagens

Nível: Arcana 5; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Efeito:** Abertura de 1,5m x 2,4 m, 30 cm/nível de profundidade; **Duração:** 1 hora/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Você cria uma passagem através de muralhas de madeira, tijolo ou pedras, mas não através de metal e outros materiais mais resistentes.

Se a espessura da muralha for mais de 30cm por nível do Conjurador, a magia faz apenas um buraco ou túnel pequeno. Várias magias podem formar uma passagem contínua para atravessar muralhas muito espessas. Quando a magia termina, as criaturas dentro do túnel são ejetadas para saída mais próxima. Se alguém dissipar a passagem, as criaturas dentro dela são ejetadas pela saída do lado oposto ou pela única saída.

Cura Para o Mal

Nível: Divina 1; **Tempo de Formulação:** 1 minuto; **Alcance:** Curto (3m); **Alvo:** uma criatura; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum (veja o texto); **Resistência a Magia:** não

Esta magia elimina o mal que existe no coração de uma pessoa (mas não monstros), que torna-se um aliado do Conjurador — ou, pelo menos, deixa de ser um inimigo. Ela também cancela os efeitos de *Enfeitiçar Pessoas* ou *Dominar Pessoas*, sendo muito eficiente para salvar humanos controlados por monstros, ou para levar vilões à redenção.

A magia afeta apenas uma criatura paralisada ou derrotada, de nível (ou DVs) abaixo do Conjurador. A vítima deve estar a até 3m do Conjurador.

Curar Ferimentos Mínimos

Nível: Divina 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica) (veja texto).

Quando toca uma criatura viva, você canaliza energia positiva que cura 1 Ponto de Vida.

Como mortos-vivos usam energia negativa, esta magia causa dano a eles em vez de curar seus ferimentos. Um morto-vivo, mesmo que realize um teste de resistência de Vontade e seja bem-sucedido, ainda sofrerá 1 ponto de dano.

Curar Ferimentos Leves

Nível: Divina 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade (benéfica) (veja texto).

Quando toca uma criatura viva, você canaliza energia positiva que cura 1D Pontos de Vida +1 por nível de Conjurador (máximo +5).

Como mortos-vivos usam energia negativa, esta magia (e todas as outras versões de *Curar Ferimentos*) causa dano a eles em vez de curar seus ferimentos. Um morto-vivo pode realizar um teste de resistência de Vontade para sofrer metade do dano.

Curar Ferimentos Moderados

Nível: Divina 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade (benéfica) (veja texto).

Quando toca uma criatura viva, você canaliza energia positiva que cura 2D Pontos de Vida +1 por nível de Conjurador (máximo +10).

Curar Ferimentos Graves

Nível: Divina 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade (benéfica) (veja texto); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

Quando toca uma criatura viva, você canaliza energia positiva que cura 3D Pontos de Vida +1 por nível de Conjurador (máximo +10).

Curar Ferimentos Críticos

Nível: Divina 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade (benéfica) (veja texto); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

Quando toca uma criatura viva, você canaliza energia positiva que cura 4D Pontos de Vida +1 por nível de Conjurador (máximo +10).

Curar Ferimentos Leves em Massa

Nível: Divina 5; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** Uma criatura/nível, sendo que nenhuma pode estar a mais de 9m da outro ; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

A energia positiva se expande em todas as direções a partir do ponto de origem, curando 1D Pontos de Vida +1 por nível do Conjurador dos aliados vivos próximos.

Degauss

Nível: Arcana 1, Divina 1; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Efeito:** Apaga a memória armazenada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Ao tocar um aparelho que contenha memória eletrônica armazenada, como um computador, um hard drive externo, CD-ROM ou um disco magnético, você apaga todos os seus arquivos. O aparato fica totalmente sem memória.

Desligar

Nível: Divina 3, Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Área:** Emanação de 5m de raio centrada em um ponto no espaço; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** sim

Todos os aparelhos elétricos dentro da área da magia — luzes, computadores, telefones celulares, relógios digitais, entre outros — páram de funcionar durante a duração da magia.

Desligar não impede o funcionamento de aparelhos fora da área de efeito, mesmo que eles estejam no mesmo circuito elétrico daqueles afetados (se a magia é conjurada sobre um gerador de energia que abastece aparelhos distantes, estes permanecem funcionando). Quando a magia termina, os aparelhos voltam a funcionar como se nunca tivessem sido afetados (computadores não precisam ser reiniciados e relógios mostram o horário correto). Muitos aparelhos mecânicos sofisticados, incluindo carros e aviões, dependem de componentes elétricos e por isso são normalmente afetados por essa magia.

Contra andróides, esta magia tem o mesmo efeito de *Imobilizar Pessoas* (contra a qual, andróides são imunes).

Deslocamento

Nível: Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 1 rodada/nível (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

Você parece estar a 60cm de sua localização verdadeira. Devido a isso, qualquer ataque contra você tem 50% de chance de errar (primeiro role esta chance; depois, o atacante ainda precisa rolar seu ataque normal). *Visão da Verdade* revela sua localização exata.

Despedaçar

Nível: Divina 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Área ou Alvo:** dispersão de 1,5m de raio; ou um objeto; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto).

Despedaçar cria um som alto e agudo que despedaça objetos frágeis e não mágicos, ou quebra um objeto sólido e não mágico.

Usado como ataque de área, *Despedaçar* destrói objetos não mágicos de vidro, cristal, cerâmica ou porcelana. Todos os objetos em um raio

de 1,5m do ponto de origem são partidos em dúzias de pedaços. Objetos que pesem mais de 500 gramas por nível do Conjurador não são afetados, mas todos os outros objetos de composição adequada são.

Por outro lado, você pode usar *Despedaçar* contra um único objeto sólido, independente de sua composição, que pese até 5kg por nível do Conjurador.

Detectar Magia

Nível: Divina 0, Arcana 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** 18m; **Área:** emanação em cone; **Duração:** Concentração, até 1 minuto por nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

O Conjurador detecta auras mágicas. A quantidade de informação obtida depende do tempo que você passa analisando uma área ou objeto específico:

1ª Rodada: presença ou ausência de auras mágicas.

2ª Rodada: quantidade de auras mágicas diferentes e a força da aura mais poderosa.

3ª Rodada: força e localização de cada aura.

As áreas mágicas, diversos tipos de magias ou fortes emanações mágicas podem confundir ou esconder auras mais fracas.

Força da Aura: o poder mágico e a força da aura depende do nível do Conjurador da magia ou item.

• Magia de 2º nível ou menos, ou Conjurador de 1º a 3º nível; aura tênue.

• Magia de 3º nível, ou Conjurador de 4º a 5º nível; aura moderada.

• Magia de 4º nível, ou Conjurador de 6º a 7º nível; aura poderosa.

• Magia de 5º nível, ou Conjurador de 8º ou mais; aura avassaladora.

Se uma aura se enquadra em mais de uma categoria, *Detectar Magia* indica a mais forte.

Tempo de Existência da Aura: quanto tempo uma aura dura depende de sua força original.

• Tênue: 1d6 minutos

• Moderada: 1d6 x 10 minutos

• Poderosa: 1d6 horas

• Avassaladora: 1d6 dias

A cada rodada, você pode tentar analisar uma nova área. A magia pode penetrar barreiras mas 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum, uma fina folha de chumbo ou 90cm de madeira ou terra a bloqueiam.

Detectar o Mal

Nível: Divina 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** 18m; **Área:** emanação em clone; **Duração:** Concentração, até 10 min/nível (D); **Teste de Resistência:** Nenhum.

O Conjurador pode sentir a presença do mal a até 18m. A informação revelada depende do tempo empregado para analisar uma área ou criatura.

1ª Rodada: presença ou ausência de maldade.

2ª Rodada: quantidade de auras malignas na área, e a intensidade da aura maligna mais poderosa (normalmente a criatura maligna com mais níveis ou Dados de Vida).

3ª Rodada: a intensidade e a localização de cada aura. Se uma aura está fora da linha de visão do Conjurador, ele descobre sua direção, mas não a localização exata.

Animais, armadilhas, venenos e outros riscos potenciais não são malignos (embora sejam perigosos), e esta magia não é capaz de detectá-los.

A cada rodada, é possível tentar analisar uma nova área. A magia não atravessa barreiras que excedam 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum, uma folha fina de chumbo ou 90cm de madeira ou terra.

Detectar Observação

Nível: Arcana 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** 36m; **Área:** Emanação de 36m de raio centrada no Conjurador; **Duração:** 24 horas; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Você é imediatamente avisado sobre qualquer tentativa de espioná-lo magicamente (incluindo a magia *Observação*). Os efeitos da magia emanam de você e o acompanham. A magia também revela o uso de bolas de cristal e outros equipamentos mágicos de espionagem. Você descobre a localização de qualquer sensor mágico dentro da área.

Devorar Objeto

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação:** 1 minuto; **Alcance:** Pessoal; **Alvo:** um objeto inanimado com até 5kg/nível do Conjurador; **Duração:** 1 hora/nível (D); **de Resistência:** Nenhum; **Resistência à Magia:** Não

Esta curiosa magia permite ao Conjurador devorar um objeto, para depois expelir a peça inteira e totalmente funcional através da mão.

Qualquer objeto inanimado não-mágico pode ser devorado, incluindo armas — peça por peça, pedaço por pedaço, até mesmo partes que normalmente não passariam por sua boca. O objeto fica em um espaço extradimensional alojado dentro de você, não podendo ser detectado por meios normais (mas *Detectar Magia* ainda acusará uma magia ativada).

A qualquer momento que você desejar (ou quando acabar a duração da magia) você pode, como uma ação livre, fazer o objeto ressurgir inteiro e pronto para uso em sua mão.

Um objeto quebrado ou destruído pode ser consertado através desta magia, caso você consiga ingerir todas as peças. Você não pode comportar mais de um objeto ao mesmo tempo.

Dificultar Detecção

Nível: Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura ou objeto tocado; **Duração:** 1 hora/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica, objeto); **Resistência a Magia:** sim (benéfica, objeto)

A criatura ou objeto protegido se torna difícil de detectar através de magias de adivinhação e detecção, como *observação*. *Dificultar Detecção* também impede a localização através de itens mágicos como bolas de cristal.

Se uma adivinhação for utilizada contra a criatura ou objeto protegido, o adivinho precisa obter sucesso em um teste de Conjurador (4D + nível do Conjurador) com CD 11 + nível do Conjurador de *Dificultar Detecção*. Se você lançar *Dificultar Detecção* sobre si mesmo ou sobre um item em sua posse, a CD será 15 + nível do Conjurador.

Lançada sobre uma criatura, *Dificultar Detecção* também protege seu equipamento.

Discernir Mentiras

Nível: Divina 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvos:** Uma criatura/nível, todas a menos de 9m; **Duração:** Concentração, até 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula; **Resistência a Magia:** não

Enquanto se concentra em uma ou mais pessoas, você saberá se estão deliberada e conscientemente mentindo. A magia não revela a verdade,

nem descobre erros não intencionais ou revela omissões. A cada rodada, você pode se concentrar em alvos diferentes.

Dissipar Magia

Nível: Divina 3, Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Alvo ou Área:** Um Conjurador, uma criatura ou objeto; ou uma explosão de 9m de raio; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Esta magia neutraliza outras magias que estejam em execução. Uma magia dissipada termina como se sua duração tivesse expirado. Perceba que, efeitos de magias instantâneas não podem ser dissipados (não se pode dissipar uma *Bola-de-Fogo* ou *Relâmpago* DEPOIS que já causaram dano...).

Ao lançar *Dissipar Magia* sobre um alvo (criatura ou objeto), o Conjurador faz um teste de dissipar rolando 4D + 1 por nível do Conjurador (máximo +10), contra CD 11 + nível do Conjurador da magia original. Lançada contra um item mágico, *Dissipar Magia* o transforma em um item normal durante 1D rodadas.

Ao lançar *Dissipar Magia* sobre uma área, o Conjurador faz um teste de dissipar separado para cada mágica em efeito na área, começando pela mais forte.

Um Conjurador tem sucesso automático em testes para dissipar suas próprias magias.

Documento Mágico

Nível: Arcana 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Efeito:** Carteira de identidade ilusória; **Duração:** Veja a descrição; **Teste de Resistência:** Vontade desacredita (se interagida com ela); **Resistência a Magia:** não

Você faz com que um pequeno cartão ou nota de papel se pareça com uma carteira de identidade verdadeira. O cartão mostra seu nome, retrato e qualquer outra informação que uma pessoa esperaria em tal documento. No entanto, o documento é fiel apenas visualmente, não contém nenhuma codificação eletrônica ou informação legível para uma máquina. Você não pode usar essa magia para criar um passe eletrônico que funcione. A ilusão permanece enquanto você estiver tocando o cartão (no máximo 5 rodadas).

Energizar Aparelho

Nível: Arcana 1; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Efeito:** Energiza um aparelho elétrico ou mecânico; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Esta magia fornece a energia para fazer funcionar um aparelho elétrico ou mecânico que não esteja ligado a nenhuma fonte de energia. O aparelho funciona exatamente como se estivesse ligado a uma fonte de energia convencional.

Essa magia afeta qualquer aparelho doméstico ou portátil, robô improvisado ou qualquer veículo comum. Aparelhos maiores que um humano não são afetados por essa magia.

Enviar Texto

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Ilimitado; **Efeito:** Uma mensagem de texto é enviada para um aparelho eletrônico de alguém que você conheça; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Você pode fazer com que uma mensagem de texto com até 25 palavras apareça na tela de um aparelho eletrônico capaz de receber mensagens, como um telefone celular, pager, computador, etc.

Caso o aparelho esteja ligado, a mensagem aparece instantaneamente; caso contrário, ela aparece assim que alguém que liga aparelho. A mensagem permanece na tela até que seja lida, desaparecendo depois sem deixar quaisquer traços na memória eletrônica do aparelho. Você precisa ter visto o aparelho para poder enviar uma mensagem para ele.

Enfeitiçar Pessoa

Nível: Arcana 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis); **Alvo:** uma criatura de tamanho humano ou menor; **Duração:** 1 hora/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Este feitiço faz com que uma criatura humanóide (um humano, alien, elfo, kemono ou youkai, mas não um andróide) considere o Conjurador como um aliado.

A magia não permite controlar a vítima como um robô, mas ela percebe suas palavras e ações do modo mais favorável possível: quase todos os pedidos e idéias do Conjurador parecem sensatos.

A vítima pode atender pedidos simples e inofensivos sem a necessidade de nenhum teste. Para pedir coisas muito incomuns ou arriscadas, o Conjurador precisa ser bem-sucedido em um teste de Diplomacia (sem direito a novas tentativas em caso de falha).

Um personagem enfeitiçado nunca obedece a ordens claramente suicidas ou obviamente perigosas. Mas pode ser convencido de algo muito perigoso vale a pena ser feito, como enfiar o braço em uma toca de aranhas para recuperar um amuleto mágico.

Um teste bem-sucedido de Vontade evita totalmente o efeito (se a criatura está sendo ameaçada ou atacada pelo Conjurador ou seus aliados, recebe ainda um bônus de +5 em seu teste). O efeito dura 1 hora por nível do Conjurador, mas qualquer atitude hostil por parte do Conjurador ou seus aliados vai dissipar a magia. Elfos recebem um bônus de +2 em testes de resistência contra esta magia.

Esconder Metal

Nível: Arcana 1; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Um objeto de metal pesando menos de 5 kg/nível; **Duração:** 10 minutos/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum ou Vontade anula (benéfica, objeto); **Resistência a Magia:** não ou Sim (benéfica, objeto)

Esta magia impede um objeto de ser localizado por detectores de metal. Quando alguém faz um teste de Procurar ou Observar para detectar o objeto, não recebe nenhum bônus oferecido por qualquer aparelho que detecte metais.

Escudo Arcano

Nível: Arcana 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto/nível (D).

Escudo arcano cria um disco do formato de um grande escudo feito de força invisível e imóvel que flutua à sua frente. Ele anula ataques de *Mísseis Mágicos* contra você, se vierem daquela direção.

O disco também intercepta ataques normais, concedendo um bônus de CA+4. Esse bônus também se aplica a ataques de toque de criaturas incorpóreas, pois o escudo arcano é feito de força, possibilitando o bloqueio desses golpes.

O *Escudo Arcano* não gera qualquer penalidade por armadura ou chance de falha de magia arcana.

Escudo da Fé

Nível: Divina 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica).

Essa magia cria um campo de força mágico em volta da criatura tocada, concedendo CA+2.

Escuridão

Nível: Arcana 2**,** Divina 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** objeto tocado; **Duração:** 10 minutos/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia faz um objeto irradiar escuridão, em uma área de 6m de raio. Luzes normais (tochas, velas, lampiões, lanternas...) não funcionam, e nem as magias *Luz* ou *Globos de Luz*. Nem criaturas com Visão no Escuro podem ver através da *Escuridão* mágica.

Escuridão e magias de níveis maiores que produzem luz se cancelam mutuamente, deixando a área sob condições normais.

Quando a magia é conjurada sobre um pequeno objeto, este objeto pode ser guardado (em um bolso, por exemplo) para interromper a *Escuridão*, que voltará a funcionar caso o objeto seja revelado novamente.

Escuridão serve de contramágica e dissipa qualquer magia de luz de nível igual ou inferior.

Esfera de Invisibilidade

Nível: Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Pessoal ou toque; **Área:** Esfera de 3m de raio em torno da criatura ou objeto tocado; **Duração:** 1 minuto/nível (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica) ou Vontade anula (benéfica, objeto); **Resistência a Magia:** sim (benéfica) ou Sim (benéfica, objeto)

Esta magia é igual a Invisibilidade, com a diferença de que todas as criaturas a até 3m do alvo (incluindo ele próprio), tornam-se invisíveis. O centro do efeito é móvel, justamente com o alvo.

O efeito se mantém a até 3m do alvo: qualquer parte de um item carregado pelo alvo que se estenda a mais de 3m se torna visível. Uma fonte de luz dentro da área afetada não fica invisível.

Fada Servil

Nível: Divina 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis); **Duração:** 1 hora/nível.

Esta magia conjura uma pequena fada feita de luz esverdeada, um espírito da floresta, capaz de realizar pequenas tarefas para seu

Conjurador. Tarefas rotineiras incluem apanhar lenha, colher frutos, pescar, alimentar um cavalo e assim por diante.

A fada não é uma criatura viva verdadeira, não pode lutar, e nem resistir a qualquer dano ou efeito que exija um teste de resistência — ela falhará automaticamente no teste e será dissipada. A fada também desaparece se deixar a área de efeito da magia.

Falar com Animais

Nível: Divina 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto/nível.

Esta magia permite falar com animais livremente. Você pode fazer perguntas e entender suas respostas, mas a magia não amansa um animal furioso e nem garante sua cooperação. A magia também não afeta sua Inteligência — mesmo um animal falante pode ser incapaz de entender ou explicar certos conceitos.

Fogo das Fadas

Nível: Divina 1; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Longo (120m + 12m/nível); **Área:** Criaturas e objetos em uma explosão de 15m; **Duração:** 1 minuto/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** sim

Esta magia inofensiva faz com que uma fraca luminosidade envolva os alvos afetados, que brilham como velas. As criaturas envolvidas podem ser vistas nitidamente na escuridão (mas não em uma *Escuridão* mágica), e não recebem benefícios das magias *Nublar*, *Deslocamento*, *Invisibilidade* ou efeitos similares.

Forma Gasosa

Nível: Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura corpórea que aceite ser afetada; **Duração:** 1 minuto/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** sim

Durante a duração da magia, o alvo e seu equipamento tornam-se Incorpóreos: uma forma espectral, semi-transparente. Pode atravessar livremente portas e paredes, exceto aquelas feitas de magia ou energia. Não pode interagir fisicamente com objetos ou criaturas, exceto quando estas também são incorpóreas, pertencem à raça youkai ou têm o talento Xamã.

O alvo não pode ser ferido por dano de contusão, corte ou perfuração, e também não pode causar dano desse tipo. O alvo ainda pode causar (e

sofrer) dano normal por energia ou magias, mas não pode lançar magias enquanto está nesta forma.

A criatura gasosa não pode correr, mas pode voar (3m por rodada). Pode passar por aberturas ou frestas enquanto a magia durar. O alvo pode ser levado pelo vento, e não pode penetrar em água ou outro líquido.

Fúria da Fé

Nível: Divina 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Área:** Explosão de 6m de raio; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial (veja texto); **Resistência a Magia:** sim

Você canaliza poder divino (ou profano) para atingir inimigos de uma das seguintes tendências, escolhida pelo Conjurador: caos, mal, bem ou ordem (ou qualquer outro tipo de classificação moral ou por fidelidade pessoal, de acordo com o cenário de jogo). A magia causa 1D+1 pontos de dano para cada dois níveis de Conjurador (máximo 5D+5) a criaturas da tendência determinada, e deixa-as cegas por 1 rodada. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz o dano pela metade e evita a cegueira.

A magia não afeta criaturas que não tenham a tendência escolhida. Um youkai com a tendência escolhida sofre dano maior: 1D por nível do Conjurador (máximo 10D).

Além dos efeitos óbvios, uma criatura cega tem 50% de chance de errar qualquer ataque (esta chance deve ser rolada antes da própria jogada de ataque); perde qualquer bônus de Destreza na CA; concede +2 de bônus para ataques contra ela (pois seus inimigos estão invisíveis); percorre apenas metade de seu deslocamento; e sofre redutor de –4 em testes de Procurar, e na maioria das perícias baseadas em Força ou Destreza.

Fúria das Abelhas

Nível: Divina 5; **Tempo de Formulação:** ação de rodada completa; **Alcance:** Longo (120m + 12m/nível); **Efeito:** 1D–2 enxames de abelhas assassinas inteligentes, nenhum a mais de 9m de distância de outro; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Você conjura 1D–2 enxames de abelhas assassinas inteligentes, cada um preenchendo uma área de 1.5 m^2. Os enxames atacam de maneira independente os alvos designados por você.

Um enxame é tratado como um único monstro, que ataca envolvendo a vítima e causando 1D pontos de dano por rodada (sem precisar fazer

testes de ataque). Armas de corte ou perfuração não causam dano a um enxame. Um enxame não é afetado por sucessos decisivos, é imune a magias que afetam apenas um alvo (como *Mísseis Mágicos*), magias que afetam a mente ou mudam a forma. Quando sofre 10 pontos de dano, o enxame é dispersado.

Uma vítima envolvida em um enxame deve obter sucesso em teste de Fortitude (CD 12) por rodada, ou sofre uma penalidade de –2 em todas suas jogadas, e não pode fazer ações que exijam concentração (como lançar magias). Essa penalidade dura enquanto a vítima está sofrendo dano.

Globos de Luz

Nível: Arcana 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Efeito:** até quatro luzes, todas em uma área de 3m de raio; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria até quatro luzes flutuantes, semelhantes a tochas ou lanternas (e que geram a mesma luz); ou quatro esferas brilhantes de energia; ou uma imagem vagamente humanóide, brilhante, como um fantasma.

Os globos de luz precisam ficar dentro de uma área de 3m de raio entre si, mas podem se mover livremente (não é necessário concentração) em qualquer direção. As luzes podem se deslocar até 30m por rodada. Uma luz desaparece se exceder o alcance da magia.

Graffiti Arcano

Nível: Arcana 0; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** 0m; **Efeito:** Uma runa pessoal ou uma pequena mensagem; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Esta magia permite que você escreva sua runa pessoal, ou uma pequena mensagem (no máximo 15cm e seis palavras), sobre uma criatura não-viva ou objeto. A escrita pode ser visível ou invisível.

Graffiti Arcano permite marcar as palavras sobre qualquer substância (mesmo pedra ou metal) sem afetar o material. Se a marca é invisível, a conjuração de qualquer magia ou habilidade similar a até 9m torna a marca visível durante 5 rodadas.

A marca não pode ser dissipada, mas pode ser removida pelo Conjurador ou por uma magia de *Limpar*.

Grito

Nível: Arcana 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Área:** Cone; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial (veja texto) (objeto); **Resistência a Magia:** sim (objeto)

Você emite um som de estourar os tímpanos, que ensurdece e causa dano às criaturas em sua área de ação. Qualquer criatura na área fica surda durante 2D rodadas e sofre 2D pontos de dano. Um teste de resistência bem-sucedido evita a surdez e reduz o dano à metade. Qualquer objeto frágil ou cristalino será quebrado; criaturas que estejam segurando objetos frágeis podem evitar isso com um teste de Reflexos.

Um personagem surdo, além dos efeitos óbvios, falha automaticamente em todos os testes de Ouvir, sofre –4 de penalidade em sua Iniciativa e tem 20% de chance de falhar na conjuração de qualquer magia.

A magia *Grito* não pode penetrar na área da magia *Silêncio*.

Guia

Nível: Divina 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Duração:** 1 minuto ou até ser descarregada.

Esta magia concede ao alvo um pouco de poder divino. A criatura adquire um bônus de +1 em um único teste: uma jogada de ataque, um teste de resistência ou um teste de perícia. Ele deve decidir usar o bônus (dentro da duração da magia) antes de fazer a jogada.

Identificação Instantânea

Nível: Arcana 1, Divina 1; **Tempo de Formulação:** ação de rodada completa; **Alcance:** Toque; **Alvo:** 1 objeto tocado; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Essa magia determina todas as funções de um único item mágico, incluindo como ativá-las (se necessário) e quantas cargas (caso exista alguma) ainda restam.

Idiomas

Nível: Divina 4, Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** não

Essa magia permite que a criatura tocada fale e entenda a linguagem de qualquer criatura inteligente, seja um idioma racial ou um dialeto

regional. *Idiomas* não permite que o alvo converse com criaturas mudas. O alvo pode ser compreendido enquanto sua voz puder ser ouvida. A magia não muda a atitude das criaturas.

Imagem Silenciosa

Nível: Arcana 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Longo (120m + 12m/nível); **Efeito:** ilusão visual que não pode se estender a mais de 4 cubos de 3m + 1 cubo de 3m por nível; **Duração:** Concentração; **Teste de Resistência:** Vontade desacredita (se interagir).

Esta magia cria uma miragem, uma ilusão visual de um objeto, criatura ou energia, conforme visualizado pelo Conjurador. Qualquer coisa pode ser projetada: pessoas, animais, monstros, plantas, objetos, mobília, paredes... um ilusionista inteligente pode usar estas ilusões para enganar inimigos de muitas maneiras.

A ilusão não cria sons, cheiros, texturas ou temperaturas, apenas imagens. O Conjurador pode mover a imagem como quiser, mas dentro dos limites do tamanho do efeito. Objetos e criaturas sólidas atravessam uma ilusão sem causar ou sofrer qualquer dano. *Imagem Silenciosa* nunca pode ser usada para causar dano (mas ela pode, por exemplo, esconder um buraco no chão, ou inimigos para uma emboscada).

Não importa o tipo de ilusão, esta não pode exceder a área limite da magia. Um cubo de 3m equivale a, mais ou menos, um trecho de corredor de masmorra — suficiente para esconder um pequeno grupo de aventureiros, ou criar uma imagem de tamanho equivalente.

Sempre que uma criatura interagir com uma *Imagem Silenciosa* (atacando, tocando, ouvindo, examinando de perto...), tem direito a um teste de Vontade para perceber que é falsa.

Imagem Menor

Nível: Arcana 2; **Duração:** Concentração + 2 rodadas.

Esta magia funciona como *Imagem Silenciosa*, mas também inclui sons simples. Por exemplo, uma fogueira feita com uma *Imagem Silenciosa* não emite som algum, mas uma feita com *Imagem Menor* pode crepitar como fogo real. Nenhuma delas, no entanto, vai emitir calor ou cheiro de fumaça.

Uma *Imagem Menor* não pode reproduzir vozes ou diálogos, apenas sons simples.

Imobilizar Monstros

Nível: Arcana 5; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Alvo:** Uma criatura viva; **Duração:** 1 rodada/nível (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula; **Resistência a Magia:** sim

O alvo fica imobilizado e indefeso. Ele está consciente e respira normalmente, mas não pode realizar ações físicas, nem mesmo falar. Porém, ele pode executar ações puramente mentais (com lançar uma magia silenciosa).

Uma criatura voadora imobilizada cairá. Um nadador poderá se afogar.

Imobilizar Mortos-Vivos

Nível: Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Alvos:** Até três mortos-vivos, sendo que nenhum pode estar a mais de 9m de outro; **Duração:** 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** Veja texto; **Resistência a Magia:** sim

Essa magia imobiliza até três mortos-vivos. Os mortos-vivos sem mente não têm direito a testes de resistência, mas os inteligentes sim. Se a magia obtiver sucesso, manterá o morto-vivo imobilizado enquanto durar. O efeito termina se a criatura for atacada ou sofrer dano.

Imobilizar Pessoas

Nível: Divina 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Alvo:** uma criatura de tamanho humano ou menor; **Duração:** 1 rodada/nível (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Este feitiço imobiliza uma criatura humanóide (um humano, alien, elfo, kemono ou youkai, mas não um andróide). O alvo fica imobilizado e indefeso, como se fosse agarrado por uma imensa mão invisível. Ainda está consciente e respira normalmente, mas não pode falar ou fazer qualquer movimento, mesmo que receba dano.

Uma criatura voadora imobilizada cairá. Um nadador poderá se afogar.

A cada nova rodada, a vítima pode tentar superar os efeitos da magia e fazer um novo teste de Vontade para se libertar. Essa tentativa gasta uma rodada inteira.

Imunidade à Magia

Nível: Divina 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de**

Resistência: Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

A criatura protegida fica imune os efeitos de uma magia específica por quatro níveis do Conjurador (por exemplo, um Conjurador de 8º nível pode tornar uma criatura imune a duas magias). As magias devem ser de 4º nível ou menos.

Imunidade à Magia protege apenas contra a magia escolhida (seja lançada por um Conjurador, através de uma Técnica Secreta, ou um item mágico). Ela não protege contra ataques parecidos: imunidade contra *Bola-de-Fogo* não funcionará contra o talento Bola de Energia, por exemplo.

Uma criatura pode ter apenas uma *Imunidade à Magia* ativa de cada vez.

Infligir Ferimentos Mínimos

Nível: Divina 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Quando coloca suas mãos sobre uma criatura, a energia negativa canalizada causa 1 ponto de dano.

Como mortos-vivos usam energia negativa, esta magia cura 1 PV a eles em vez de causar dano.

Infligir Ferimentos Leves

Nível: Divina 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade.

Quando toca uma criatura viva, você canaliza energia negativa que causa 1D ponto de dano +1 por nível de Conjurador (máximo +5).

Como mortos-vivos usam energia negativa, esta magia (e todas as outras versões de *Curar Ferimentos*) curam PVs a eles em vez de causar ferimentos.

Infligir Ferimentos Moderados

Nível: Divina 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade.

Quando toca uma criatura viva, você canaliza energia positiva que causa 2D pontos de dano +1 por nível de Conjurador (máximo +10).

Infligir Ferimentos Graves

Nível: Divina 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade; **Resistência a Magia:** sim

Quando toca uma criatura viva, você canaliza energia positiva que causa 3D pontos de dano +1 por nível de Conjurador (máximo +10).

Infligir Ferimentos Críticos

Nível: Divina 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade; **Resistência a Magia:** sim

Quando toca uma criatura viva, você canaliza energia positiva que causa 4D pontos de dano +1 por nível de Conjurador (máximo +10).

Infligir Ferimentos Leves em Massa

Nível: Divina 5; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** Uma criatura/nível, sendo que nenhuma pode estar a mais de 9m da outra ; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade; **Resistência a Magia:** sim

A energia positiva se expande em todas as direções a partir do ponto de origem, causando 1D pontos de dano +1 por nível do Conjurador contra criaturas vivas próximas.

Interferência

Nível: Divina 0, Arcana 0; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** 1 objeto com menos de 50 kg/nível; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto); **Resistência a Magia:** sim (objeto)

Essa magia faz com que um aparelho funcione de maneira errática e randômica, resistindo a qualquer tentativa de controle. Caixas registradoras mostram preços incoerentes e abrem suas gavetas repetidamente. Escadas rolantes mudam a todo o momento de sentido. Caixas eletrônicos mostram balanços de diversas contas enquanto emitem vários recibos (mas nada de dinheiro).

É impossível descrever todos os efeitos exatos de *Interferência* em cada aparelho moderno. Em geral, máquinas afetadas funcionam como se estivessem sendo usadas de maneira totalmente aleatória.

Tentar desligar um aparelho afetado por *Interferência* não surte qualquer efeito, porque a magia desabilita seu interruptor ou chave de "desligar". Caso o aparelho tenha sua fonte de energia cortada (tirando o fio da tomada, por exemplo), ele ainda permanece em funcionamento por mais 1D rodadas.

Contra andróides, esta magia tem o mesmo efeito de *Confusão* (contra a qual, andróides são imunes).

Invisibilidade

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal ou toque; **Alvo:** você, a criatura ou objeto tocado com menos de 50kg/nível; **Duração:** 1 minuto/nível (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica) ou Vontade anula (benéfica, objeto).

Uma criatura ou objeto tocado pelo Conjurador fica invisível, incluindo suas roupas e equipamento. Não pode ser visto com Visão Aguçada, Visão na Penumbra ou Visão no Escuro, mas ainda pode ser percebido através de Ver o Invisível, Sentido Sísmico, Faro e outras formas.

Objetos soltos pelo alvo voltam a ser visíveis, e os objetos apanhados pelo alvo ficam invisíveis caso ocultados sob a roupa ou colocados no bolso. Uma luz nunca fica invisível, embora sua fonte luz possa estar invisível. Qualquer parte de um item carregado que se estenda a mais de 3m se torna visível.

O alvo não fica magicamente silencioso, e algumas outras condições ainda podem detectá-lo. A magia termina se o alvo faz um ataque ou lança uma magia ofensiva. Ações contra objetos livres não anulam a invisibilidade (você pode tocar ou apanhar objetos que não estejam sendo seguros por outras criaturas), e causar dano indiretamente não é considerado um ataque.

Uma criatura invisível recebe um bônus de +40 em testes de Esconder-se quando fica imóvel, e +20 quando está em movimento. Perceber uma criatura invisível requer um teste bem-sucedido de Observar com CD 40 (alvo imóvel) ou CD 20 (se movendo).

Invisibilidade Contra Máquinas

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Pessoal ou toque; **Alvo:** 1 criatura ou objeto com menos de 50 kg/nível; **Duração:** 1 minuto/nível (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica) ou Vontade anula (benéfica, objeto); **Resistência a Magia:** sim (benéfica) ou sim (benéfica, objeto)

Esta magia é idêntica a *Invisibilidade*, mas torna o alvo invisível apenas contra máquinas — incluindo andróides e mechas. O alvo não pode ser detectado por câmeras de vídeo, sensores eletrônicos ou demais aparelhos de detecção de alta tecnologia. Não aparece em fotos, circuitos internos de câmeras não o registram, e uma balança eletrônica não sente seu peso. Sensores de calor detectam apenas a temperatura ambiental, e microfones não captam nenhum som que o alvo produz diretamente (mas ainda pode captar um som indireto: por exemplo, se o alvo quebra uma janela).

Invocar Monstro I

Nível: Divina 1, Arcana 1; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** (7,5m +1,5m/2 níveis); **Efeito:** uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9m de distância; **Duração:** 1 rodada/nível (D)

Esta magia invoca um monstro de estimação com 1 Dado de Vida, que surge no local escolhido (até 7,5m + 1,5 por nível do Conjurador) e ataca os inimigos do Conjurador na mesma rodada, a menos que receba ordens para fazer outra coisa.

O Conjurador pode escolher o tipo de monstro que vai convocar (o jogador pode preparar uma Ficha de Personagem para cada monstro que quiser), com aprovação do Mestre. O monstro permanece durante 1 rodada por nível do Conjurador, ou até ser destruído.

O monstro pode agir por iniciativa própria, ou pode ser controlado da mesma forma que qualquer monstro de estimação.

Invocar Monstro II

Nível: Divina 2, Arcana 2; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** (7,5m +1,5m/2 níveis); **Efeito:** uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9m de distância; **Duração:** 1 rodada/nível (D)

Esta magia é igual a *Invocar Monstro I*, mas invoca um monstro com 2 Dados de Vida, ou 1D monstros com 1 Dado de Vida cada, à escolha do Conjurador.

Invocar Monstro III

Nível: Divina 3, Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** (7,5m +1,5m/2 níveis); **Efeito:** uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9m de distância; **Duração:** 1 rodada/nível (D)

Esta magia é igual a *Invocar Monstro I*, mas invoca um monstro de estimação com 4 Dados de Vida, ou 1D monstros com 2 Dados de Vida cada, à escolha do Conjurador.

Invocar Monstro IV

Nível: Divina 4, Arcana 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** (7,5m +1,5m/2 níveis); **Efeito:** uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9m de distância; **Duração:** 1 rodada/nível (D)

Esta magia é igual a *Invocar Monstro I*, mas invoca um monstro de estimação com 6 Dados de Vida, ou 1D monstros com 3 Dados de Vida cada, à escolha do Conjurador.

Invocar Monstro V

Nível: Divina 5, Arcana 5; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** (7,5m +1,5m/2 níveis); **Efeito:** uma ou mais criaturas invocadas, todas a menos de 9m de distância; **Duração:** 1 rodada/nível (D)

Esta magia é igual a *Invocar Monstro I*, mas invoca um monstro de estimação com 8 Dados de Vida, ou 1D monstros com 4 Dados de Vida cada, à escolha do Conjurador.

Lâmina Afiada

Nível: Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvos:** Uma arma; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica, objeto); **Resistência a Magia:** sim (benéfica, objeto)

Essa transmutação oferece, a uma arma de corte ou perfuração, a qualidade especial *Ameaçadora*: um acerto decisivo acontece quando o atacante obtém 19 ou mais em sua jogada de ataque (em vez de 20 ou mais). Caso a arma possua uma margem de ameaça maior (por exemplo, uma arma exótica que já possua esta qualidade), essa margem é reduzida em –1. Então, com uma arma exótica *Ameaçadora* sob efeito de *Lâmina Afiada*, um acerto decisivo acontece quando o atacante obtém 18 ou mais em sua jogada de ataque. Esta magia não se acumula consigo mesma.

Você não pode conjurar esta magia sobre uma arma natural, como garras ou ataques desarmados.

Lentidão

Nível: Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvos:** Uma criatura/nível, sendo que nenhuma pode estar a mais de 9m da outra; **Duração:** 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula; **Resistência a Magia:** sim

As criaturas afetadas se movem e atacam lentamente. Em vez de uma ação de ataque e outra de movimento, uma criatura afetada por *Lentidão* só pode executar uma ação de ataque OU de movimento por rodada. Além disso, sofre redutor de –2 na CA, jogadas de ataque, dano em corpo-a-corpo e testes de Reflexos.

Lentidão serve de contramágica e dissipa *Velocidade.*

Ler Magias

Nível: Divina 0, Arcana 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 10 minutos/nível.

Você pode decifrar inscrições mágicas em objetos, pergaminhos, grimórios, armas e outros que seriam ininteligíveis de outra forma. Decifrar os escritos normalmente não invoca a magia — porém, no caso de um pergaminho amaldiçoado, isso pode ocorrer.

Uma vez que a magia tenha sido conjurada e você tenha lido a inscrição, será possível ler o mesmo escrito sem utilizar *Ler Magias* novamente. Pode-se ler uma página (250 palavras) por minuto.

Ler Memória

Nível: Divina 2, Arcana 2; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Efeito:** Ler fonte de memória armazenada; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Passando seus dedos por qualquer fonte de armazenamento de memória (código de barra, disquete de computador, CD, fita magnética...), você é capaz de observar seu conteúdo. Você compreende a memória armazenada como se estivesse observando pela máquina apropriada. Por exemplo, caso esteja lendo um CD de música, você escuta a música em sua cabeça. Pode visualizar um arquivo digital de texto como se fosse uma página impressa. E pode ler, em um código de barra, seu número serial, preço e qualquer outra informação que contenha.

O tempo necessário para ler a informação armazenada é o mesmo que você levaria utilizando os meios convencionais. Normalmente uma pessoa pode ler duas páginas de um documento por minuto. Essa magia não funciona com arquivos protegidos — neste caso o arquivo vai parecer sem sentido, a menos que você conheça a senha o código.

Levitação

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal ou curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** você, uma criatura voluntária ou objeto (peso total de até 50kg/nível); **Duração:** 1 rodada/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Levitação permite a você, outra criatura ou objeto flutuar para cima e para baixo conforme sua vontade. A criatura deve desejar ser levitada, e o objeto deve estar livre.

Você pode direcionar mentalmente o alvo para subir ou descer até 6m por rodada. Você não pode mover o alvo horizontalmente — mas o alvo pode, por exemplo, escalar uma colina ou se apoiar no teto para mover-se lateralmente (com metade de sua velocidade normal).

Uma criatura levitando que tente fazer um ataque fica mais instável; o primeiro ataque sofre penalidade de –1, o segundo –2 e assim progressivamente, até –5. Uma rodada gasta para se estabilizar impõe novamente apenas –1 de penalidade.

Limpar

Nível: Arcana 1, Divina 1; **Tempo de Formulação:** ação de rodada completa; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** Uma criatura, um objeto pesando até 500 kg/nível, ou uma sala de até 3 m^2/nível; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

Essa magia elimina completamente a fuligem, sujeira e contaminação bacteriana do alvo. Superfícies lisas ganham um fraco brilho, como se tivesse sido polidas.

Caso seja conjurada em uma sala ou objeto, *Limpar* destrói sujeira, poeira ou qualquer outra substância que poderia ser removida através de uma limpeza mundana. A sala ou objeto não retém impressos digitais, nem fios de cabelo, células de pele ou fibras de vestimentas — fica quase impossível encontrar pistas.

Caso seja conjurada sobre uma criatura, *Limpar* desinfeta ferimentos (a criatura vai curar-se duas vezes mais rápido com descanso, naquele dia) e deixa o alvo sem cheio por 1 minuto. Criaturas com a habilidade de faro não serão capazes de detectá-lo pelo cheiro.

Limusine Fantasmagórica

Nível: Arcana 5; **Tempo de Formulação:** 1 minuto; **Alcance:** 0m; **Efeito:** Uma limusine semi-real; **Duração:** 1 hora/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Esta magia conjura uma limusine (ou outro tipo de veículo terrestre luxuoso) semi-real com espaço para oito pessoas (duas na frente e seis confortavelmente na área para passageiros). Cor, número da placa e detalhes externos são escolhidos pelo Conjurador. O interior do veículo é extremamente luxuoso.

A *Limusine Fantasmagórica* é um veículo Ningen com For 14 (+2), Des 10 e 1 Dado de Vida por nível do Conjurador (máximo 10 DVs), com talentos à sua escolha. Tem ainda comida e bebidas finas suficientes para garantir uma boa refeição a todos os passageiros. Caso perda todos os seus Pontos de Vida, a limusine desaparece.

Localizar Objeto

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação:** 1 ataque; **Alcance:** Longo (120m + 12m/nível); **Área:** círculo centrado em você, com um raio de 120m + 12m/nível; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você sente em que direção está um objeto conhecido, ou claramente visualizado, mas apenas se você souber o que está procurando.

Você pode pensar em termos gerais (por exemplo, “algo de metal”) ou específicos (uma espada). Em termos gerais, a magia vai revelar o item mais próximo desse tipo, caso esteja ao alcance. Procurar algo específico exige que você tenha uma imagem precisa do objeto — caso a imagem não seja muito próxima da verdade, a magia falhará. Você não pode encontrar um objeto único (por exemplo, a chave para o quarto da princesa cativa) a menos que já o tenha visto pessoalmente.

Esta magia pode ser bloqueada por uma fina camada de chumbo, e não pode ser utilizada para localizar criaturas.

Luz

Nível: Divina 0, Arcana 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** objeto tocado; **Duração:** 10 minutos/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia faz um objeto tocado pelo Conjurador brilhar como uma tocha, iluminando uma área de 6m de raio (e mais 6m adicionais com uma luz fraca) a partir do ponto de origem. Essa distância é dobrada para personagens com Visão na Penumbra.

O efeito é imóvel, mas pode ser lançado sobre um objeto móvel — como a ponta de um cajado carregado pelo Conjurador. Uma *Luz* que entre em uma área de *Escuridão* mágica não funciona.

Luz Cegante

Nível: Divina 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Efeito:** Raio; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** sim

É preciso obter sucesso em um ataque de toque à distância para atingir seu alvo. A criatura atingida pelo raio sofre 1D+1 pontos de dano para cada dois níveis de Conjurador (máximo 5D+5). Mortos-vivos sofrem dano maior, 1D por nível do Conjurador (máximo 10D) e aqueles particularmente vulneráveis à luz do sol (como vampiros) sofrem 1D+1 por nível do Conjurador (máximo 10D+10).

Andróides, máquinas, mechas e objetos inanimados sofrem 1D pontos de dano para cada dois níveis do Conjurador (máximo 5D).

Luz do Dia

Nível: Divina 2; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Objeto tocado; **Duração:** 10 minutos/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

O objeto tocado emite uma luz tão brilhante quanto o sol, que atinge até 18m de raio. Essa luz afeta criaturas que sofrem algum tipo de penalidade à luz do dia. Apesar do nome, essa magia não equivalente à luz solar. Não pode causar dano a vampiros, por exemplo.

Se a magia é conjurada sobre um pequeno objeto, caso este seja escondido, os efeitos da magia ficam bloqueados até a cobertura ser removida.

Uma *Luz do Dia* que entre em uma área de *Escuridão* mágica (ou vice-versa) é temporariamente anulada, deixando a área neutralizada sob condições de luz normais.

Luz do Dia serve de contramágica e dissipa qualquer magia de escuridão de nível igual ou inferior, como *Escuridão*.

Maldição Menor

Nível: Divina 1; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** 15m; **Área:** Todos os inimigos a menos de 15m; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula; **Resistência a Magia:** sim

Seus inimigos sofrem um redutor de –1 em jogadas de ataque e testes de resistência contra medo.

Maldição Menor serve de contramágica e dissipa *Benção*.

Mãos Flamejantes

Nível: Arcana 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** 3m; **Área:** explosão semicircular de fogo, com 3m de comprimento, centrada em suas mãos; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Um jato de chamas em forma de leque irrompe das pontas de seus dedos.

Qualquer criatura na área das chamas sofre 1D pontos de dano de fogo por nível do Conjurador (máximo 5D). Se a vítima falhar em seu teste de Reflexos, materiais facilmente inflamáveis (roupas, papel, madeira seca...) tocados pelas chamas pegam fogo. Um personagem pode apagar as chamas em um objeto gastando uma rodada completa.

Mãos Mágicas

Nível: Arcana 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** objeto não mágico abandonado, pesando menos de 2,5kg; **Duração:** Concentração; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você aponta um dedo para um objeto, e pode levantá-lo e movê-lo à distância de acordo com sua vontade. Você pode mover o objeto até 4,5m por rodada em qualquer direção, mas a distância entre você e o objeto não pode exceder o alcance máximo.

Massa Rastejante

Nível: Divina 4; **Tempo de Formulação: açã**o de rodada completa; **Alcance:** Longo (120m + 12m/nível); **Efeito:** Um “tapete” de aranhas, besouros ou centopéias prenchendo uma dispersão de 3m de raio; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Você invoca um enxame de aranhas monstruosas, besouros, escaravelhos monstruosos ou centopéias monstruosas. O enxame fica estacionário depois de invocado e não persegue criaturas que fujam.

O enxame é tratado como um único monstro, que ataca envolvendo a vítima e causando 1D pontos de dano por rodada (sem precisar fazer testes de ataque). Armas de corte ou perfuração não causam dano a um enxame. Um enxame não é afetado por sucessos decisivos, é imune a magias que afetam apenas um alvo (como *Mísseis Mágicos*), magias que afetam a mente ou mudam a forma. Quando sofre 10 pontos de dano, o enxame é dispersado.

Uma vítima envolvida em um enxame deve obter sucesso em teste de Fortitude (CD 12) por rodada, ou sofre uma penalidade de –2 em todas suas jogadas, e não pode fazer ações que exijam concentração (como lançar magias). Essa penalidade dura enquanto a vítima está sofrendo dano.

Medo

Nível: Arcana 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Área:** Cone; **Duração:** 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula; **Resistência a Magia:** sim

Um cone invisível de terror faz as criaturas vivas na área entrarem em pânico. As vítimas afetadas sofrem um redutor de –2 em testes de resistência e fogem do Conjurador. Uma criatura em pânico tem 50% de chance de largar o que tem nas mãos, e foge em qualquer direção ao acaso (mas evitando perigos imediatos).

Se encurralada, uma criatura em pânico fica amedrontada. Uma criatura amedrontada perder qualquer bônus de Destreza na CA, sofre um redutor de –2 em sua CA, e não é capaz de realizar ações.

Melhorar Habilidade

Nível: Divina 2, Arcana 2; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

Essa magia concede um bônus temporário de +5 em uma habilidade (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria ou Carisma) escolhida pelo Conjurador.

Um aumento temporário de Inteligência, Sabedoria ou Sabedoria não concede magias adicionais para Conjuradores, mas aumenta a CD para resistir a elas.

Mensagem

Nível: Arcana 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Alvos:** uma criatura/nível; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você pode sussurrar mensagens e receber respostas, com poucas chances de ser ouvido por criaturas indesejáveis.

Quando você sussurra, sua mensagem é ouvida por todas as criaturas escolhidas dentro do alcance. *Silêncio* mágico, 30cm de pedra, 2,5cm de metal comum (ou uma fina folha de chumbo), ou 90cm de madeira ou terra bloqueiam a magia. Porém, a magia não precisa viajar em linha reta; pode desviar-se de uma barreira, caso exista um caminho livre entre você e o alvo. As criaturas que recebem a mensagem também podem sussurrar respostas, que serão ouvidas claramente. A magia transporta sons, mas não traduz a comunicação.

Observação: para pronunciar uma mensagem, você precisa mover a boca e sussurrar, permitindo que alguém leia seus lábios com a perícia Observar (CD 15).

Mensagem Mágica

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação:** ação de rodada completa; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** um objeto (veja o texto); **Duração:** permanente até ser descarregada; **Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto); **Resistência a Magia:** sim (objeto)

Esta magia é igual a *Boca Encantada*, mas própria para o mundo moderno. Ela imbui um aparelho eletrônico, como uma televisão, rádio ou monitor de computador, com uma mensagem — que será pronunciada quando determinado evento ocorrer.

A mensagem, que pode ter até 25 palavras, é emitida de acordo com o aparelho. Em uma TV, um apresentador surgiria para dizer a mensagem. Um som estéreo cantaria a mensagem, enquanto um painel de aviso em uma rodovia exibiria a mensagem de modo que todos os motoristas vissem.

Míssil Mágico

Nível: Arcana 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Alvos:** até cinco criaturas, sendo que nenhuma pode estar a mais de 4,5m da outra; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Favorita por magos iniciantes, esta magia faz você disparar pelas pontas dos dedos uma flecha de energia mágica, que dispara e atinge o alvo escolhido, causando 1D pontos de dano.

Um *Míssil Mágico* sempre atinge o alvo, sem a necessidade de um teste de ataque, e mesmo que o alvo esteja sob cobertura, camuflagem ou

envolvido em combate. No entanto, você não pode atingir uma parte específica (mãos, cabeça, olhos...) da criatura. Esta magia também não afeta objetos inanimados.

Para cada dois níveis de Conjurador depois do 1º, a magia lança um míssil adicional — ou seja, dois mísseis no 3º nível, e três mísseis no 5º nível (o máximo possível). Se você lançar vários mísseis, pode escolher atingir o mesmo alvo ou vários alvos diferentes. Cada míssil só pode atingir uma criatura. Você precisa escolher todos os alvos antes de rolar o dano.

Modificar Aparência

Nível: Arcana 5; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** Uma criatura/dois níveis, todas a menos de 9m; **Duração:** 12 horas (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula ou Vontade desacredita (se interagir com ela); **Resistência a Magia:** sim ou Não (veja texto)

Essa sensação funciona como a magia *Transformação Momentânea*, mas você pode mudar também a aparência de outras criaturas. As criaturas afetadas voltam a ter aparência normal quando morrem. Se quiser, um alvo pode tentar evitar ou anular a magia com um teste de Vontade ou RM.

Moto Fantasmagórica

Nível: Arcana 3; **Tempo de Formulação:** 10 minutos; **Alcance:** 0 m.; **Efeito:** Uma motocicleta semi-real; **Duração:** 1 hora/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhuma; **Resistência a Magia:** não

Esta magia conjura uma motocicleta (ou outro pequeno veículo terrestre) semi-real. Cor, número da placa e detalhes externos são escolhidos pelo Conjurador.

A *Moto Fantasmagórica* é um veículo Ningen com For 10, Des 10 e 1 Dado de Vida para cada dois níveis do Conjurador (máximo 5 DVs), com talentos à sua escolha. Caso perda todos os seus Pontos de Vida, a moto desaparece.

Movimentação Livre

Nível: Divina 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Pessoal ou toque; **Alvo:** Você ou criatura tocada; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

Esta magia permite que você ou a criatura tocada se mova e ataque normalmente, mesmo se estiver sob efeitos que normalmente impedem movimento (como uma magia *Teia*).

A magia também permite mover-se e lutar normalmente embaixo d'água (apenas com armas de alcance corpo-a-corpo). No entanto, a magia não permite respirar embaixo d'água.

Munição Mágica

Nível: Divina 4, Arcana 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** toda a munição de uma arma; **Duração:** 1 hora/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica, objeto); **Resistência a Magia:** sim (benéfica, objeto)

Você pode encantar toda a munição de uma única arma de projéteis com um efeito mágico. Além de causar dano normal, a munição causa um dos seguintes efeitos (escolhido no momento de lançar a magia):

• Tiro de cura (divina): exige *Curar Ferimentos Leves.* O tiro não causa dano e cura 1D+5 Pontos de Vida.

• Tiro de dor (divina): exige *Infligir Ferimentos Leves.* Criaturas atingidas devem ter sucesso em um teste de Vontade (CD 14) ou sofrem 1D+5 pontos de dano adicional.

• Tiro de inconsciência (arcana): exige *Sono.* Criaturas atingidas devem obter sucesso em um teste de Vontade (CD 14) ou caem em um sono comatoso. Criaturas com 5 DVs ou mais são imunes a esse efeito.

• Tiro de pânico (arcano): exige *Causar Medo.* Criaturas atingidas devem ter sucesso em um teste de Vontade (CD 14) ou ficam apavoradas (–2 em testes de ataque, dano e testes de resistência) por 1D–1 rodadas.

Muralha de Energia

Nível: Arcana 5; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Efeito:** Muralha cuja área é de no máximo um quadrado (3 m)/nível ou uma esfera ou semicírculo com até 30 cm/nível de raio; **Duração:** 1 minuto/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Esta magia cria uma barreira de energia invisível e indestrutível. Caso seja usada para formar um muro, esse muro tem 3m de altura *ou* largura por nível do Conjurador (que pode escolher aumentar uma das dimensões, enquanto a outra permanece com 3m). Usada para formar uma esfera ou semicírculo, terá 30cm de raio por nível do Conjurador.

Uma *Muralha de Energia* é imune a qualquer forma de dano, e não é afetada por nenhuma magia. Ela não pode ser atravessada nem mesmo por criaturas Incorpóreas. No entanto, as magias *Porta Dimensional* ou *Teletransporte* ainda podem ser usadas para atravessá-la.

Magias de ataque direto como *Mísseis Mágicos, Bola de Fogo, Relâmpago* ou *Cone Glacial* não vencem a muralha, mas magias como *Sono, Encantar Pessoas* ou *Imobilizar Pessoas* ainda podem ser lançadas contra alvos que estejam no outro lado.

Muralha de Ferro

Nível: Arcana 5; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Efeito:** muralha de ferro com área de um quadrado de 1,5m/nível (veja texto); **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** veja texto; **Resistência a Magia:** não

Esta magia cria uma parede vertical de ferro comum, lisa e contínua. Ela pode fechar uma passagem ou abertura, pois suas bordas que se adaptam ao espaço disponível. A muralha não pode ser invocada sobre uma criatura ou objeto.

A *Muralha de Ferro* tem 2,5cm de espessura para cada quatro níveis de Conjurador. Se quiser você também pode dobrar a área da muralha usando metade de sua espessura.

Cada trecho de 1,5m de muralha tem 30 PVs para cada 2,5cm de espessura. Não é preciso fazer testes de ataque para acertar, mas a muralha tem dureza 10 (ou seja, sempre ignora os primeiros 10 pontos de dano de qualquer ataque). Uma seção de muralha que atinja 0 Pontos de Vida será rompida. Romper a muralha com um único ataque exige um teste de Foiça, com CD 25 (+2 para cada 2,5cm de espessura).

Se quiser você pode usar esta magia para criar uma muralha vertical sem apoios. Ela tem 50% de cair para cada lado, caso não seja empurrada. Empurrar a muralha para o lado certo exige um teste de Força (CD 40). Criaturas que tenham espaço para fugir da muralha devem ter sucesso em um teste de Reflexos, ou sofrem 10D pontos de dano.

Muralha de Fogo

Nível: Arcana 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Efeito:** Placa de chamas opacas de até 6m de comprimento/nível do Conjurador ou um anel de fogo com raio de até 1,5m/dois níveis de Conjurador, ambas com 6m de altura; **Duração:**

Concentração + 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** veja texto; **Resistência a Magia:** sim

Esta magia faz surgir uma violenta cortina de chamas, medindo até 6m de largura por nível do Conjurador, ou um anel de fogo com 3m de largura para cada 2 níveis do Conjurador. Em ambos os casos, a muralha tem 6m de altura. A muralha pode ser criada a uma distância de até 30m + 3m por nível do Conjurador.

Um lado da muralha (escolhido pelo Conjurador) emite ondas de calor, que causam 1D pontos de dano em criaturas a até 6m da muralha. Atravessar a muralha também provoca 2D pontos de dano + 1 ponto por nível do Conjurador. A *Muralha de Fogo* provoca esse dano quando surge e a cada rodada seguinte enquanto durar.

Caso seja invocada em uma área onde existem criaturas, estas sofrem dano como se estivessem atravessando a muralha. Neste caso o dano pode ser totalmente evitado com um teste de Reflexos (mas, se a criatura escapar para o lado quente da muralha, ainda sofrerá 1D pontos de dano).

Muralha de Gelo

Nível: Arcana 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Efeito:** Placa de gelo ancorada de até um quadrado de 3m/nível ou semicírculo de gelo com um raio de até 90cm + 30 cm/nível; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** veja texto; **Resistência a Magia:** sim

Esta magia cria um muro ou cúpula de gelo, à sua escolha.

Na forma de muro, tem 2,5cm de espessura por nível do Conjurador e cobre uma área igual a um quadrado de 3m por nível do Conjurador. Ela pode ser vertical, sem apoios. Também pode ser horizontal ou inclinada, mas nestes casos precisará de algum apoio para não cair.

Cada trecho de 3m de muralha tem 3 PVs para cada 2,5cm de espessura. Não é preciso fazer testes de ataque para acertar. Uma seção de muralha que atinja 0 Pontos de Vida será rompida. Qualquer ataque ou magia de fogo causa dano máximo à muralha (não é preciso rolar os dados). Romper a muralha com um único ataque exige um teste de Força, com CD 15 + nível do Conjurador.

Na forma de cúpula, *Muralha de Gelo* forma uma semi-esfera com um raio máximo de 90cm + 30cm por nível do Conjurador. É tão difícil de romper quanto a muralha, mas não causa dano a quem atravessa. Uma cúpula pode ser usada para prender uma ou mais criaturas, mas estas têm direito a um teste de Reflexos para escapar antes que a cúpula se forme.

Uma *Muralha de Gelo* não pode se formar em áreas ocupadas por objetos ou criaturas. Sua superfície é sempre lisa e contínua.

Neutralizar Venenos

Nível: Divina 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura ou objeto de até 30cm/nível tocado; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica, objeto); **Resistência a Magia:** sim (benéfica, objeto)

Versão mais poderosa de *Retardar Envenenamento*, esta magia remove qualquer tipo de veneno da criatura ou objeto tocado. Uma criatura envenenada não sofre mais efeitos ou dano (mas a magia não reverte qualquer dano já causado).

Além de remover o veneno de uma criatura (se houver), a magia também a torna imune a qualquer veneno enquanto durar. Lançada contra uma criatura ou objeto venenoso, esta magia também neutraliza seu veneno durante sua duração.

Névoa Mortal

Nível: Arcana 5; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Médio (30m +3m/nível); **Efeito:** nuvem que se expande com 9m de raio e 6m de altura; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** veja texto; **Resistência a Magia:** sim

Uma névoa de vapores verde-amarelados e tóxicos eleva-se a partir de um ponto escolhido pelo Conjurador.

A névoa obscurece toda a visão, incluindo Visão no Escuro. Criaturas a menos de 1,5m têm meia camuflagem (20% de chance de errar qualquer ataque), e criaturas mais distantes têm camuflagem total (50% de chance de errar, e não podem ser localizadas pela visão).

Os vapores matam instantaneamente qualquer criatura com menos de 3 Dados de Vida. Criaturas com 4 a 6 DVs têm direito a um teste de Fortitude para evitar a morte, mas sofrem 2D–1 pontos de dano de veneno por rodada permanecendo na nuvem. Criaturas com mais de 6 DVs sofrem esse mesmo dano apenas ao falhar em seu teste de resistência. Prender a respiração não reduz os efeitos da *Névoa Mortal* (no entanto, a névoa não afeta seres que não respiram).

A partir de seu ponto de origem, a névoa avança 3m por rodada, perto do chão (mas ainda acima da cabeça de um humano). Como os vapores da nuvem são mais pesados que o ar, eles afundarão em buracos, fendas ou depressões do terreno. A névoa não pode penetrar em líquidos nem ser conjurada sob a água.

Névoa Obscurecente

Nível: Divina 1, Arcana 1; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** 9m; **Efeito:** Nuvem centrada no Conjurador, que se expande 9m e tem 6m de altura; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Uma névoa protetora espessa cerca o Conjurador, obscurecendo toda a visão, até mesmo Visão no Escuro. Contra criaturas a menos de 1,5m o Conjurador tem camuflagem (seus atacantes têm 20% de chance de errar), e camuflagem total contra criaturas mais distantes (50% de chance de errar, e não podem localizar pela visão).

Um vento moderado dispersa a névoa em 4 rodadas, e um vento forte dispersa a névoa em 1 rodada. Uma *Bola de Fogo*, *Cólera das Chamas* ou magias similares na área acabam com a névoa. Esta magia não funciona sob a água.

Nublar

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 1 minuto/nível (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

O alvo fica com seus contornos borrados e ondulantes. Esta distorção concede meia camuflagem (20% de chance de falha). Uma magia *Ver o Invisível* não vence o efeito, mas *Visão da Verdade* sim. Oponentes cegos ignoram os efeitos dessa magia.

Observação

Nível: Divina 5, Arcana 4; **Tempo de Formulação:** 1 hora; **Alcance:** veja texto; **Efeito:** sensor mágico; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula; **Resistência a Magia:** sim

Através de um espelho, bola de cristal ou superfície de água, você pode ver e ouvir uma escolhida criatura a qualquer distância. Caso o alvo seja bem-sucedido em um teste de Vontade, a tentativa de *Observação* falha.

A vítima pode receber bônus ou redutores em seu teste de Vontade, dependendo do conhecimento do Conjurador sobre ela:

- O Conjurador não conhece o alvo: +10
- O Conjurador ouviu falar do alvo: +5
- O Conjurador já encontrou o alvo pessoalmente: +0

• O Conjurador conhece bem o alvo: –5

• O Conjurador não conhece o alvo, mas tem uma descrição ou foto: –2

• O Conjurador tem um pertence pessoal ou peça de roupa do alvo: –4

• O Conjurador tem uma parte do corpo do alvo (unhas, cabelos...): –10

• O alvo está em outro plano ou dimensão (como o espaço extradimensional criado pela magia *Carro de Palhaço*): +5

Se o alvo falhar em seu teste de Vontade, o Conjurador consegue vê-lo e também os arredores de onde está (cerca de 3m em todas as direções), mesmo que o alvo se mova.

As seguintes magias, caso estejam ativas durante a observação, poder ser usadas através do sensor mágico: *Visão no Escuro*, *Ler Magias*, *Idiomas* e *Visão da Verdade*. *Detectar Magia* tem 5% de chance por nível do Conjurador de funcionar corretamente através do sensor.

Olho Arcano

Nível: Arcana 4; **Tempo de Formulação:** 10 minutos; **Alcance:** Ilimitado; **Efeito:** sensor mágico; **Duração:** 1 minuto/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Esta magia cria um sensor mágico invisível, através do qual você pode ver (mas não ouvir) à distância.

Você deve criar o *Olho Arcano* em um lugar que possa ver, e depois pode fazer com que ele se mova para longe. O olho viaja a 9m por rodada (90m por minuto), observando tudo à sua frente como um humano faria. O olho vê exatamente o que você veria se estivesse no local, e pode viajar em qualquer direção enquanto a magia durar. Barreiras sólidas impedem a passagem do olho arcano, mas ele pode atravessar uma abertura ou buraco pequeno (pelo menos 2,5cm de diâmetro).

Você precisa se concentrar para enxergar pelo olho. Caso não seja possível, o olho ficará inerte até que você se concentre de novo.

Oração

Nível: Divina 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** 9m; **Área:** todos os aliados e inimigos a até 9m do Conjurador; **Duração:** 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** sim

Você traz boas graças sobre você e seus aliados, e prejudica seus inimigos. Você e seus aliados recebem um bônus de +1 em testes de

ataque, dano, resistência e perícias, enquanto seus inimigos sofrem um redutor de –1 nos mesmos testes.

Pasmar

Nível: Divina 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** uma pessoa; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Este feitiço atrapalha a mente de uma criatura humanóide (um humano, alien, elfo, kemono ou youkai, mas não um andróide), ou uma criatura menor que um humano, impedindo-o de agir. Humanóides com 5 DVs ou mais não são afetados. O alvo não fica atordoado (atacantes não recebem bônus para atacá-lo), mas não pode se mover e nem conjurar magias.

Patas de Aranha

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica).

O alvo pode escalar paredes e tetos como uma aranha, sem precisar fazer testes de Escalar. Para isso precisa estar com as mãos livres. Sua velocidade é 6m por rodada. O alvo mantém seu bônus de Destreza na CA (se tiver algum) enquanto escala, e oponentes não recebem qualquer benefício para atacá-lo. O alvo não pode, entretanto, correr enquanto estiver escalando.

Pele de Árvore

Nível: Divina 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura viva tocada; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** Nenhum.

Esta magia torna a pele do Conjurador dura como casca de árvore, oferecendo um bônus de CA+3.

Pele Blindada

Nível: Arcana 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** 10 minutos/nível ou até ser descarregada; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

O alvo ignora os primeiros 10 pontos de dano provocados por ataques físicos (a magia não detém outras magias ou ataques de energia).

Quando a magia tiver ignorado 10 pontos de dano por nível do Conjurador (máximo 100 pontos), será dissipada.

Pequeno Globo da Invulnerabilidade

Nível: Arcana 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** 3m; **Área:** Emanação esférica de 3m de raio, centrada no Conjurador; **Duração:** 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Uma esfera mágica, imóvel e brilhante, envolve o Conjurador. Essa esfera detém qualquer efeito mágico de 3º nível ou menos — nenhuma magia pode ser lançada contra um alvo dentro do globo, e magias de área ou efeito também não o penetram. No entanto, magias ainda podem ser lançadas de dentro para fora...

O globo pode ser neutralizado por *Dissipar Magia*, mas não quando ela é conjurada sobre a área. Efeitos mágicos não são neutralizados quando entram no globo, são apenas suprimidos (voltarão a funcionar fora do globo, caso sua duração não tenha expirado).

O globo é imóvel, e não tem efeito sobre objetos ou criaturas. Após invocá-lo, o Conjurador pode entrar ou sair livremente.

Poeira Ofuscante

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Área:** criaturas e objetos a até 3m de raio; **Duração:** 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (somente a cegueira); **Resistência a Magia:** sim

Esta magia cria uma nuvem de purpurina dourada na área de efeito, cegando criaturas e revelando coisas invisíveis. A cegueira permanece enquanto a magia durar. Todos na área ficam cobertos pela purpurina, que é impossível de ser removida e brilha até desaparecer.

Além dos efeitos óbvios, uma criatura cega tem 50% de chance de errar qualquer ataque (esta chance deve ser rolada antes da própria jogada de ataque); perde qualquer bônus de Destreza na CA; concede +2 de bônus para ataques contra ela (pois seus inimigos estão invisíveis); percorre apenas metade de seu deslocamento; e sofre redutor de –4 em testes de Procurar, e na maioria das perícias baseadas em Força ou Destreza.

Portal Dimensional

Nível: Arcana 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Longo (120m + 12m/nível); **Alvo:** Você e os objetos tocados ou todas as

criaturas tocadas pesando menos de 25kg/nível; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum e Vontade anula (objeto); **Resistência a Magia:** não e Sim (objeto)

Esta magia transporta o Conjurador (e todas as criaturas que esteja tocando) instantaneamente para outro lugar que consiga enxergar, dentro do alcance da magia.

Uma vez transportadas, criaturas não podem agir até a rodada seguinte. Esta magia não permite que você reapareça dentro de um corpo sólido: se o ponto de chegada escolhido não tem espaço livre, você ressurgirá na área vazia mais próxima que esteja dentro do alcance.

Praga de Insetos

Nível: Divina 5; **Tempo de Formulação:** 1 rodada completa; **Alcance:** Longo (120m + 12m/nível); **Efeito:** nuvem de insetos de 54m de diâmetro; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** veja texto; **Resistência a Magia:** sim

Uma horda de insetos rastejantes, saltadores e voadores formam uma nuvem densa. Em seu interior, a visão fica limitada a 3m e conjurar magias é impossível. Criaturas dentro da *Praga de Insetos* sofrem 1 ponto de dano por rodada, independente de sua Classe de Armadura. *Invisibilidade* não oferece proteção.

Criaturas com até 2 DVs fogem da nuvem o mais rápido possível, em qualquer direção, até ficar a mais de 30 metros dos insetos. Criaturas entre 3 e 5 Dados de Vida têm direito a um teste de Vontade para resistir a essa compulsão (criaturas imunes a medo não precisam fazer esse teste).

Fogo ou fumaça densa espantam os insetos, mas eles retornam tão logo o fogo ou fumaça suma. Uma simples tocha não é suficiente contra a vasta horda de insetos. Relâmpagos, frio e gelo são igualmente ineficazes, mas um vento forte pode dispersar os insetos.

Presa Mágica

Nível: Divina 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura viva tocada; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica).

Esta magia, lançada sobre uma arma natural (garras, presas, chifres...), oferece um bônus de +1 em jogadas de ataque e dano.

Prestidigitação

Nível: Arcana 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** 3m; **Alvo, Efeito, ou Área:** veja adiante; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** veja adiante.

Prestidigitação são pequenos truques inofensivos que Conjuradores novatos usam para treinar, ou para entreter uma audiência.

Uma vez conjurada, a *Prestidigitação* permite executar efeitos mágicos simples durante uma hora. Os efeitos são mínimos e severamente limitados, tais como:

• Erguer lentamente algo pesando até 500 gramas.

• Colorir, limpar ou sujar itens pequenos (incluindo peças de roupa), dentro de um espaço de 30cm por rodada.

• Aquecer, esfriar e/ou temperar (mas não produzir) até 500 gramas de material inanimado (incluindo comida).

Prestidigitação não pode de nenhuma forma causar dano, e nem atrapalhar a concentração de um Conjurador. Pode criar pequenos objetos, mas eles parecem mal feitos e artificiais, incapazes de enganar alguém. Materiais criados por *Prestidigitação* são muito frágeis e não podem ser usados como instrumentos, ferramentas, armas ou componentes de magia. Qualquer mudança feita em um objeto (que não seja movê-lo, limpá-lo ou sujá-lo) dura apenas 1 hora.

Projéteis de Chamas

Nível: Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** uma arma de projéteis; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Você pode transformar toda a munição de uma arma em projéteis flamejantes. Cada tiro causa +1D de dano adicional por fogo. Os projéteis também podem incendiar facilmente materiais ou estruturas inflamáveis.

Projéteis Fantasmagóricos

Nível: Arcana 5; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** uma arma de projéteis; **Duração:** 1 hora/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica, objeto); **Resistência a Magia:** sim (benéfica, objeto)

Você pode transformar toda a munição de uma arma em projéteis incorpóreos, que causam dano somente a alvos especificados.

Projéteis Fantasmagóricos passam através de quaisquer obstáculos (incluindo armaduras) em seu caminho, ignorando assim bônus de armaduras e escudos na CA. Além disso, estes projéteis podem causar dano normal a seres Incorpóreos. No entanto, barreiras de energia mágica como uma *Muralha de Energia* podem detê-los.

Estes projéteis desaparecem 1D rodadas após o disparo, sem deixar pistas (exceto, claro, o dano causado).

Proteção Contra Tiros

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 10 minutos/nível ou até ser descarregada; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

O alvo ignora os primeiros 10 pontos de dano provocados por armas de arremesso e projéteis. Quando a magia tiver ignorado 10 pontos de dano por nível do Conjurador (máximo 100 pontos), será dissipada.

Proteção Contra o Mal

Nível: Divina 1/Arcana 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvos:** Criatura tocada; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (inofensiva).

Esta magia protege contra ataques de criaturas malignas, criando uma barreira mágica com 30cm de espessura em volta do alvo. A barreira oferece CA+2 e um bônus de +2 em testes de resistência contra ataques, efeitos e magias de criaturas malignas.

Proteger Outro

Nível: Divina 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** uma criatura; **Duração:** 1 hora/nível (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica).

Esta magia cria uma conexão mística entre você e o alvo, de modo que parte dos ferimentos dele é transferida para você.

O alvo recebe um bônus de +1 em sua CA e testes de resistência. Além disso, sofre apenas metade do dano por quaisquer ataques e ferimentos que causem perda de Pontos de Vida (mas não quaisquer outros tipos de ataques). A outra metade do dano é transferida para o Conjurador.

Se o alvo perde PVs devido a uma redução de sua Constituição, a magia não tem efeito (não houve dano). Quando a magia termina, qualquer

dano subseqüente não será mais dividido entre os personagens, mas o dano já causado não será devolvido ao alvo.

Se você e o alvo saírem do alcance, a magia é dissipada.

Pulso Eletromagnético

Nível: Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Área:** Explosão de 6m; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto); **Resistência a Magia:** sim (objeto)

Quando você conjura *Pulso Eletromagnético*, uma poderosa explosão de energia destrói os circuitos eletrônicos na área da magia. Qualquer computador, telefone, TV ou aparelho com um processador pára de funcionar imediatamente, arruinando também a memória armazenada de hard drives e outras fontes de armazenamento de mídia.

O *Pulso* afeta apenas aparelhos eletrônicos, não aqueles simplesmente movidos a eletricidade. Lâmpadas comuns continuam acesas (mas seus interruptores talvez não funcionem mais). Automóveis continuam a andar, mas controles eletrônicos no painel, não. A maioria dos carros fabricados após os anos 80 não daria partida, por causa de seus sistemas de ignição eletrônica.

Um andróide comum (não-Defensor) tem direito a um teste de Vontade para evitar o efeito. Em caso de falha, cai inconsciente até ser consertado.

Aparelhos afetados por um *Pulso Eletromagnético* podem ser consertados da seguinte forma:

• Processadores simples (carros, controles de elevador...): perícia Reparos, CD 15, 10 min.

• Processadores complexos (computadores, home theaters, andróides...): perícia Reparos, CD 20, 1 hora.

• Recuperação de memória eletrônica (discos rígidos danificados, a memória de um andróide): perícia Usar Computador, CD 25, 2 horas.

Certos equipamentos militares são imunes a pulsos magnéticos, graças a um processo chamado “endurecimento TEMPEST” (*Temporary Emanation and Spurious Transmission*). Andróides Defensores são equipados com esse sistema.

Queda Suave

Nível: Arcana 1; **Tempo de Formulação:** veja adiante; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvos:** quaisquer objetos ou criaturas em queda

livre, a até 3m e com menos de 150 kg/nível; **Duração:** até chegar ao solo ou uma rodada/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica) ou Vontade anula (objeto).

As criaturas ou objetos afetados caem lentamente. A velocidade da queda é reduzida para 18m por rodada, sem causar dano. Porém, quando a duração da magia acaba, a velocidade de queda volta ao normal.

Você pode conjurar a magia com uma única palavra, rápido o bastante para se salvar de quedas inesperadas. Conjurar essa magia não gasta uma ação.

A magia não tem efeito sobre projéteis de armas, a menos que estejam caindo. Usada contra um objeto desse tipo — como uma rocha lançada do alto de um penhasco —, a magia faz com que o projétil cause metade do dano normal devido à falta de peso e redução da queda.

Queda Suave só funciona em objetos e criaturas em queda livre; a magia não freará um golpe de espada, ou o mergulho rasante de um atacante voador.

Raio de Fadiga

Nível: Arcana 1; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Efeito:** Raio; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** sim

O Conjurador precisa obter sucesso em uma jogada de ataque de toque à distância. O alvo fica fatigado: não pode correr e sofre redutor de –2 em Força e Destreza. A magia não tem efeito em criaturas já fatigadas.

Raio de Gelo

Nível: Arcana 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m + 1,5m/nível); **Efeito:** Raio; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

O Conjurador dispara um raio gelado pela ponta do dedo. Se tiver sucesso em um ataque de toque à distância, o alvo sofre 1D–2 (mínimo 1) pontos de dano por frio.

Recarregar

Nível: Divina 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** instantânea ou especial (veja texto); **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

Você pode transformar energia elétrica em poder místico para curar condições físicas debilitantes. Para isso, precisa drenar toda a corrente da fiação elétrica de um aposento.

Recarregar elimina instantaneamente as seguintes condições: amedrontado, pasmo, fatigado, enjoado, abalado e atordoado. O Conjurador pode curar a si mesmo de algumas das condições acima, mas outras (como estar atordoado) não permitem a conjuração de magias ou outras ações.

Recarregar pode ainda curar cegueira ou surdez provocadas por magia ou habilidade similar, e concede +4 em testes de Fortitude contra venenos durante 1 minuto.

Reflexos

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal, veja o texto; **Alvo:** o Conjurador; **Duração:** 1 minuto/nível (D).

Esta magia cria várias duplicatas ilusórias do Conjurador, tornando difícil para um inimigo saber qual alvo acertar. As ilusões ficam perto do Conjurador e desaparecem quando são atingidas.

Reflexos cria 1D imagens, que permanecem agrupadas a pelo menos a 1,5m entre si. O Conjurador pode passar através delas, misturando-se de forma que ninguém possa distinguir o original. As ilusões imitam as ações do personagem real, fingindo lançar magias ou beber poções, e também podem passar através das outras.

Inimigos que tentem atacar ou lançar magias devem escolher entre os alvos (o Mestre escolhe aleatoriamente). Qualquer ataque bem-sucecido contra uma imagem a destrói (não é preciso rolar o dano). Uma imagem tem CA 10 + modificador de Destreza do Conjurador. Ilusões reagem normalmente a magias de área.

Um atacante precisa ser capaz de ver as imagens para ser confundido. Se o Conjurador está invisível, ou se o atacante fecha os olhos, não pode ser confundido (mas mesmo assim terá problemas para enxergar).

Relâmpago

Nível: Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Médio (30m + 3m/nível) ou 15m + 1,5m/nível; **Área:** 1,5m de largura para alcance médio (30m + 3m/nível); ou 3m de largura para 15m + 1,5m/nível; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade; **Resistência a Magia:** sim

Outra magia de ataque poderosa, *Relâmpago* cria um raio de energia elétrica. Todas as criaturas na área sofrem 1D pontos de dano por nível do Conjurador (até um máximo de 10D).

Assim como uma *Bola de Fogo*, um *Relâmpago* incendeia materiais inflamáveis, destrói objetos combustíveis e derrete metais com baixo ponto de fusão, como latão, chumbo, bronze, prata e ouro. Objetos carregados por um personagem são queimados apenas quando ele falha em seu teste de Reflexos.

Remover Doença

Nível: Divina 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

Esta magia cura todas as doenças do alvo, exceto aquelas para as quais não existe cura. A magia não previne novas doenças, ou uma nova contaminação de uma mesma doença.

Remover Maldição

Nível: Divina 3, Arcana 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura ou item tocado; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

Remover Maldição remove todas as maldições em um objeto ou criatura. Algumas maldições especiais não podem ser anuladas, ou só podem ser neutralizadas por personagens com nível de Conjurador suficiente.

Remover Maldição serve de contramágica para *Rogar Maldição*.

Remover Medo

Nível: Divina 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvos:** uma criatura, mais uma adicional/quatro níveis, nenhuma a mais de 9m da outra; **Duração:** 10 minutos (veja adiante); **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica).

Você eleva a coragem do alvo, fornecendo um bônus de +4 em testes contra medo durante 10 minutos. Se o alvo já está sofrendo um efeito de medo ao receber a magia, terá direito a outro teste de resistência com um bônus de +4.

Remover Medo serve de contramágica para *Causar Medo*.

Remover Paralisia

Nível: Divina 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** até quatro criaturas, nenhuma a mais de 9m da outra; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica).

Você liberta uma ou mais criaturas de qualquer paralisia mágica, inclusive *Imobilizar Pessoas*.

Conjurada sobre uma única criatura, a magia tem sucesso automático. Sobre duas criaturas, ambas precisam fazer um novo teste de resistência contra o efeito, com um bônus de +4. Sobre três ou quatro criaturas, todas fazem um novo teste de resistência com bônus de +2.

Reparar Danos Leves

Nível: Divina 1, Arcana 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Objeto ou criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade (benéfica, objeto); **Resistência à Magia:** Sim (benéfica, objeto).

Esta magia restaura 1D Pontos de Vida + 1 por nível do Conjurador (máximo +5) em bjetos e construtos, incluindo andróides, máquinas e mechas.

Reparar Danos Moderados

Nível: Divina 2, Arcana 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Objeto ou criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade (benéfica, objeto); **Resistência à Magia:** Sim (benéfica, objeto).

Esta magia restaura 2D Pontos de Vida + 1 por nível do Conjurador (no máximo +10) em objetos e construtos, incluindo andróides, máquinas e mechas.

Reparar Danos Graves

Nível: Divina 3, Arcana 3; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Objeto ou criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade (benéfica, objeto); **Resistência à Magia:** Sim (benéfica, objeto).

Esta magia restaura 3D Pontos de Vida + 1 por nível do Conjurador (no máximo +10) em objetos e construtos, incluindo andróides, máquinas e mechas.

Reparar Danos Críticos

Nível: Divina 4, Arcana 4; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Objeto ou criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade (benéfica, objeto); **Resistência à Magia:** Sim (benéfica, objeto).

Esta magia restaura 4D Pontos de Vida + 1 por nível do Conjurador (no máximo +10) em objetos e construtos, incluindo andróides, máquinas e mechas.

Resistência

Nível: Divina 0, Arcana 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica).

Você concede ao alvo um bônus de +1 em todos os testes de resistência.

Resistência a Magia

Nível: Divina 5; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica).

A criatura adquire RM igual a 12 + nível do Conjurador.

Respirar na Água

Nível: Divina 3, Arcana 3; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Criaturas vivas tocadas; **Duração:** 2 horas/nível (veja texto); **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

A criatura transmutada pode falar e respirar normalmente na água (e continua sendo capaz de respirar ar). A duração da magia é dividida igualmente entre todas as criaturas tocadas.

Restauração

Nível: Divina 4; **Tempo de Formulação:** 3 rodadas; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

Restauração cura qualquer dano de habilidade, e restaura pontos permanentemente drenados de uma habilidade. A magia também dissipa níveis de energia negativa, e recupera um nível de experiência perdido por dreno. Um nível drenado é restaurado apenas se a criatura recebe a magia em pouco tempo (até 1 dia/nível do Conjurador).

Restauração não recupera Constituição perdida devido à morte (veja a magia *Reviver os Mortos*).

Restauração Menor

Nível: Divina 2; **Tempo de Formulação:** 3 rodadas; **Alcance:** toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência à Magia:** Sim (benéfica).

Restauração Menor dissipa do alvo qualquer efeito mágico de redução de habilidade, ou cura 1D–1 pontos de dano de habilidade. Também permite que um personagem fatigado se recupere, ficando apenas exausto. Esta magia não cura dreno de habilidade permanente, como aquele provocado por monstros.

Retardar Envenenamento

Nível: Divina 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** 1 hora/nível; **Teste de Resistência:** Fortitude anula (benéfica).

O alvo se torna temporariamente imune a venenos. Qualquer veneno no corpo da criatura, ou qualquer veneno a que seja exposta enquanto a magia durar, não o afetará até terminar o efeito mágico. *Retardar Envenenamento* não cura dano que já tenha sido causado pelo veneno.

Reviver os Mortos

Nível: Divina 5; **Tempo de Formulação:** 1 minuto; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura morta tocada; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum (veja texto); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

Esta magia poderosa devolve uma criatura à vida. A vítima deve ter morrido há até 10 dias, e sua alma precisa retornar voluntariamente (ou seja, uma criatura não pode ser ressuscitada contra a vontade). Ressuscitada com esta magia, uma criatura perde 1 ponto de Constituição permanentemente.

Reviver os Mortos cura 1 Ponto de Vida da criatura ressuscitada para cada nível (ou DV): ou seja, um Defensor de 3º nível volta à vida enfraquecido, com 3 PVs (mas ainda pode recuperar-se de formas

normais). O corpo da vítima deve estar inteiro: partes perdidas não são recuperadas quando a vítima volta à vida, e corpos com órgãos vitais faltando não podem ser revividos.

Reviver os Mortos não afeta andróides, youkai (mas afeta um meio-youkai) ou criaturas que morreram de velhice.

Rogar Maldição

Nível: Divina 3, Arcana 4; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** Permanente; **Teste de Resistência:** Vontade anula; **Resistência a Magia:** sim

Você lança uma maldição sobre a criatura tocada. Você escolhe um dentre três efeitos:

• Redutor de –6 em uma habilidade (mínimo 1).

• Redutor de –4 em jogadas de ataque, testes de resistência, testes de habilidade e testes de perícias.

• 50% de chance de agir normalmente a cada rodada ou ficar imóvel.

Você também pode inventar sua própria maldição, usando estes exemplos como sugestões; o Mestre tem a palavra final sobre o efeito de uma maldição.

A maldição não pode ser dissipada, mas pode ser removida usando as magias *Cancelar Encantamento* ou *Remover Maldição*.

Rogar Maldição serve de contramágica para *Remover Maldição*.

Salto

Nível: Arcana 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 1 minuto/nível (D); **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

O alvo recebe, em seus testes de Saltar, um bônus de +10 por nível do Conjurador (máximo +30).

Sangue de Ferro

Nível: Divina 5, Arcana 5; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alvo:** Você; **Duração:** 1 minuto/nível.

Esta magia oferece Força +4, redução de dano 10 (você ignora os primeiros 10 pontos de dano de qualquer ataque) e seus ataques desarmados causam 1D pontos de dano.

Santuário

Nível: Divina 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação de ataque; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Qualquer oponente que tente atacar diretamente a criatura protegida, mesmo com uma magia, precisa antes ser bem-sucedido em um teste de Vontade — ou simplesmente não consegue atacar, e também não pode voltar a tentar enquanto a magia durar. Aqueles que não estão atacando o alvo não são afetados.

Santuário não protege o alvo contra magias de área. O alvo também não pode fazer nenhum ataque, ou dissipará a magia — mas pode usar magias que não sejam de ataque ou agir de outras maneiras. Isso permite que o Conjurador protegido cure ferimentos, lance uma *Benção*, realize um *Augúrio*, invoque criaturas e assim por diante.

Silêncio

Nível: Divina 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Longo (120m + 12m/nível); **Área:** emanação de 4,5m de raio centrada em uma criatura, objeto ou ponto no espaço; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula ou nenhum (objeto).

Esta magia torna a área afetada totalmente silenciosa. Qualquer som será neutralizado: a conversação é impossível, magias não podem ser conjuradas, e nenhum som de qualquer tipo entrará na área — incluindo ataques de energia sônica.

A magia pode ser conjurada sobre um ponto no espaço, mas o efeito ficará no mesmo lugar, a menos que seja executada em um objeto móvel. A magia também pode ser centrada em uma criatura, e o efeito passa a emanar dela, acompanhando seu deslocamento — uma criatura involuntária tem direito a um teste de Vontade para anular a magia. Itens que estejam com uma criatura, ou itens mágicos que emitem sons, podem realizar testes de resistência, mas objetos livres não. Esta magia funciona como defesa contra ataques sônicos ou dependentes de idioma, como *Encantar Pessoa.*

Símbolo de Proteção

Nível: Divina 3; **Tempo de Formulação:** 10 minutos; **Alcance:** Toque; **Alvo ou Área:** Objeto tocado ou até 1,5 m^2/nível; **Duração:**

Permanente até descarregado (D); **Teste de Resistência:** Veja texto; **Resistência a Magia:** sim (objeto)

Essa poderosa inscrição funciona como uma armadilha mágica, ferindo aqueles que atravessam ou entram na área afetada (como um portal), ou abrem o objeto afetado (como uma gaveta ou baú).

O Conjurador deve determinar as condições para a ativação do símbolo. Em geral, toda criatura que violar a proteção sem pronunciar uma palavra de acesso (escolhida ao conjurar a magia) vai disparar a armadilha.

Os *Símbolos de Proteção* podem considerar características físicas, tipo ou espécie de criatura. Podem considerar também a tendência da criatura. Mas os *Símbolos* não podem analisar classes, DVs ou nível. Eles também conseguem sentir criaturas invisíveis.

Um mesmo objeto ou lugar não pode ser encantando com mais de um *Símbolo de Proteção*. Porém, uma escrivaninha com três gavetas por ter cada uma protegida separadamente.

Os *Símbolos de Proteção* não podem ser afetados ou atravessados por meios mágicos ou físicos, mas podem ser dissipados. Disfarces mundanos não podem enganar um *Símbolo*.

Quando a conjuração é finalizada, os símbolos de proteção tornam-se invisíveis. Localizar um símbolo requer um teste de Procurar (CD 28), e removê-lo requer um teste de Operar Mecanismos (CD 28).

Caso um teste de Identificar Magia (CD 13) seja bem-sucedido, pode-se usar *Ler Magias* identificar um *Símbolo de Proteção.* Isso não dispara o símbolo, e permite reconhecer suas características (versão, tipo de dano, magia latente...).

Dependendo da versão escolhida, um *Símbolo* explode sobre o invasor ou dispara outra magia.

Explosão: uma explosão causa 1D+1 pontos de dano para cada dois níveis de Conjurador, em área de 1,5m do invasor (máximo 5D+5). Esse dano pode ser ácido, frio, fogo, eletricidade ou sônico (escolhido no momento da conjuração). Todos os alvos podem realizar testes de Reflexos para sofrer metade do dano.

Magia Latente: você pode anexar ao símbolo qualquer magia de ataque de até 3º nível, como se ela fosse lançada por você. Se a magia exigir um alvo, ele será o invasor. Se magia exigir uma área ou um efeito sem forma (como uma dispersão), elas serão centradas no invasor. Todos os testes de resistência são feitos normalmente, mas CD da magia é baseada no nível do *Símbolo de Proteção*.

Sincronismo

Nível: Divina 5, Arcana 5; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

Sincronismo reorganiza sutilmente a realidade, de modo que o alvo não seja incomodado por pequenos empecilhos da vida moderna. A luz do semáforo está sempre verde. Sempre haverá um elevador à espera. Um táxi sempre aparece após 1 rodada de espera na rua. O metrô sempre chega na hora. Garçons e balconistas sempre aparecem quando necessário.

Embora pareça apenas uma magia conveniente, *Sincronismo* oferece vantagens para um Conjurador em perigo. O alvo pode correr através de uma multidão sem colidir com ninguém, pois as pessoas inconscientemente saem de seu caminho. O mesmo vale para perseguições de carro — outros veículos sempre abrem passagem e semáforos sempre estão verdes (o motorista recebe um bônus de +8 para Pilotar em áreas urbanas).

Som Fantasma

Nível: Arcana 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m + 1,5m para cada 2 níveis; **Efeito:** sons ilusórios; **Duração:** 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** Vontade desacredita (se interagir).

A magia cria um som que aumenta, diminui, se aproxima, afasta, ou fica imóvel em um local fixo. O Conjurador escolhe o tipo de som quando faz a magia, e não pode mudá-lo depois.

O volume depende do nível do Conjurador: equivalente a quatro pessoas normais por nível de Conjurador (máximo 20 pessoas). Podem ser conversas, cantos, gritos, caminhadas, galopes, rugidos e outros. O barulho produzido por *Som Fantasma* pode ser de qualquer tipo, dentro do limite de volume. Uma horda de ratos correndo e fazendo ruídos equivalem ao som de oito pessoas correndo e gritando, por exemplo.

Som Fantasma pode melhorar o funcionamento de uma *Imagem Silenciosa*.

Sono

Nível: Arcana 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Área:** várias criaturas vivas em uma explosão de 4,5m de raio; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Sono lança uma ou mais criaturas (totalizando até 4 DVs) em um sono mágico. Criaturas com menos DVs são afetadas primeiro e, entre as criaturas com DVs iguais, as mais próximas do ponto de origem são afetadas primeiro. Nenhuma criatura com 5 DVs ou mais é afetada. Qualquer quantidade de DVs insuficiente (ou superior) para uma afetar criatura é desperdiçada.

Criaturas adormecidas ficam indefesas. Esbofetear ou ferir as criaturas pode acordá-las, mas barulho normal, não. Acordar uma criatura leva uma rodada.

Sono não afeta criaturas inconscientes, andróides ou elfos.

Suportar Energia

Nível: Divina 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** Fortitude anula (benéfica).

Esta magia concede proteção limitada contra dano provocado por um tipo de energia: ácido, frio, fogo, eletricidade ou sônico.

A criatura afetada ganha resistência a energia 10. Significa que, quando sofrer dano pelo tipo escolhido de energia (seja normal ou mágica), os primeiros 10 pontos de dano serão ignorados. Assim, uma magia de *Mãos Flamejantes* que causaria 12 pontos de dano, neste caso causará apenas 2 pontos.

O tipo de energia deve ser escolhido no momento da conjuração, e a magia não funciona se você recebe dano de uma energia diferente. *Suportar Energia* também protege os pertences do alvo.

Suportar Energia só protege contra dano. Você ainda sofre efeitos secundários de um ataque (por exemplo, ser sufocado pela fumaça de um incêndio, ou afogar-se em ácido).

Teia

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Efeito:** teias em uma dispersão de 6m de raio; **Duração:** 10 minutos/nível; **Teste de Resistência:** Reflexos anula (veja texto).

A *Teia* cria várias camadas de fibras entrelaçadas e pegajosas, com 6m de raio, que prendem quem tocá-las. Essas camadas de teia precisam estar presas em dois pontos opostos — teto e chão, paredes opostas, árvores próximas... — ou se emaranham e desaparecem. Criaturas que

toquem a teia ou sejam aprisionadas nela ficam enroscadas. Atacar uma criatura que esteja na teia não fará o atacante ficar enroscado.

Uma criatura enroscada sofre uma penalidade de –2 em ataques, –4 em sua Destreza e não pode se mover. Além disso, se quiser conjurar uma magia, deve ser bem-sucedido em um teste de Concentração (CD 15) ou perderá a magia.

Qualquer criatura na área da magia quando ela é conjurada deve realizar um teste de Reflexos. Em caso de sucesso, conseguirá escapar das teias e poderá agir livremente, mas seu movimento é lento e pode acabar presa (veja a seguir).

Uma criatura presa pode libertar-se gastando uma rodada e obtendo sucesso em um teste de Força (CD 20) ou Arte da Fuga (CD 25). Uma vez liberta, a criatura pode avançar em meio à teia lentamente. Cada rodada dedicada à movimentação exige um novo teste de Força ou Arte da Fuga. A criatura se move 1,5m para cada 5 pontos, desde que o teste tenha sido superado em 10 pontos.

As fibras de uma *Teia* são inflamáveis. Qualquer fogo pode incendiá-la e queimar um quadrado de 1,5m por rodada. Todas as criaturas envoltas por fibras em chamas sofrem 2D pontos de dano de fogo.

Telecinésia

Nível: Arcana 5; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Longo (120m + 12m/nível); **Alvo ou Alvos:** Veja texto; **Duração:** Concentração (até 1 rodada/nível) ou instantânea (veja texto); **Teste de Resistência:** Vontade anula (objeto) (veja texto); **Resistência a Magia:** sim (objeto) (veja texto)

Você move objetos ou criaturas se concentrando. Dependendo da versão escolhida, a magia pode gerar uma força contínua (mais fraca) ou um empurrão violento.

Força Contínua: uma mão mágica invisível move uma criatura ou objeto com menos e 12,5 kg por nível do Conjurador, a até 6m por rodada. Uma criatura pode anular o efeito sobre ela, ou sobre um objeto que possua, através de um teste de Vontade ou RM.

Esta versão dura 1 rodada por nível do Conjurador, mas termina se você perder a concentração. O peso pode ser movido em qualquer direção, mas não pode ser movido para fora do alcance. Se você perder a concentração por qualquer motivo, ou se o objeto sair do alcance, ele cairá.

Empurrão Violento: neste caso a energia mágica é expelida de uma única vez, pode arremessar um ou mais objetos (ou criaturas) dentro do alcance. Os objetos devem estar a menos de 3m uns dos outros, e

podem ser lançados contra um alvo a até 3m/nível do Conjurador. Você pode arremessar um peso total de 12,5kg/nível do Conjurador.

Você precisa ter sucesso em testes de ataque (um para cada criatura ou objeto arremessado) para atingir alvos, usando seu Bônus Base de Ataque + seu modificador de Inteligência. Armas arremessadas causam dano normal (sem bônus de Força). Outros objetos causam desde 1 ponto de dano para cada 12,5 kg (objetos menos perigosos) até 1D pontos de dano por 12,5 kg (objetos duros e densos).

Criaturas dentro da capacidade de peso da magia podem ser arremessadas, mas realizam um teste de Vontade para evitar o efeito (em si mesmas, ou objetos que estejam segurando). Uma criatura arremessada contra uma superfície sólida sofre 1D pontos de dano.

Teletransporte

Nível: Arcana 5; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Pessoal e Toque; **Alvo:** Você e objetos ou criaturas voluntárias tocadas; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum e Vontade anula (objeto); **Resistência a Magia:** não e sim (objeto)

Mais poderosa que *Porta Dimensional*, esta magia transporta o Conjurador (e todas as criaturas que esteja tocando) instantaneamente para qualquer outro lugar, sem limite de distância. O peso máximo em criaturas e objetos que você pode carregar consigo é igual a 25kg por nível do Conjurador.

Uma vez transportadas, criaturas não podem agir até a rodada seguinte. Esta magia não permite que você reapareça dentro de um corpo sólido: se o ponto de chegada escolhido não tem espaço livre, você ressurgirá na área vazia mais próxima.

Teletransporte pode levar apenas para locais conhecidos, onde você já esteve pessoalmente. Para locais desconhecidos, existe uma chance de falha: você deve fazer um teste de Conhecimento ligado ao lugar (por exemplo, Ciências Físicas para outro planeta, ou Cultura Popular para a casa de uma estrela pop). A dificuldade do teste pode variar de 15 a 30 ou mais, dependendo do lugar visitado e precisão desejada (aparecer diante do banco é muito mais fácil que dentro do cofre-forte).

Em caso de falha, o Conjurador pode acabar em *qualquer* outro lugar, escolhido pelo Mestre! Uma falha crítica no teste também causa 2D pontos de dano às criaturas transportadas (que acabam ressurgindo a alguns metros do chão, ou sobre árvores, ou em armários de ferramentas...).

Tempestade Glacial

Nível: Arcana 4; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Longo (120m + 12m/nível); **Área:** Cilindro (6m de raio, 12m de altura); **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** sim

Esta magia faz chover grandes pedras de granizo em uma área cilíndrica. Todas as criaturas nessa área sofrem 3D pontos de dano pelo impacto, e mais 2D pontos de dano por frio.

Testes de Ouvir dentro da *Tempestade Glacial* sofrem –4 de penalidade, e todos os deslocamentos na área são reduzidos à metade. No fim da duração, o granizo desaparece, sem deixar resquícios (exceto o dano causado).

Toque do Carniçal

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** um humanóide vivo tocado; **Duração:** 1d6+2 rodadas; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Imbuindo o Conjurador com energia negativa, esta magia permite paralisar um humanóide (um humano, alien, elfo, kemono ou youkai, mas não um andróide) com um ataque de toque.

Além disso, a vítima exala cheiro de carniça a até 3m, causando náuseas em todas as criaturas na área (menos o Conjurador), exceto aquelas imunes a veneno. Personagens nauseados não podem atacar, lançar magias ou fazer qualquer coisa que exija concentração, exceto correr. A náusea passa quando a vítima deixa a área.

Toque Chocante

Nível: Arcana 1; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura ou objeto tocado; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Uma mão do Conjurador é envolvida por eletricidade. Se conseguir sucesso em um ataque de toque, ele causa 1D pontos de dano por eletricidade por nível do Conjurador (máximo 5D). O Conjurador recebe um bônus de +3 em seu ataque contra um alvo feito de metal (como andróides e mechas) ou usando armadura metálica.

Toque da Ruína

Nível: Arcana 5; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Duração:** Instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial; **Resistência à Magia:** Sim.

O Conjurador pode desintegrar um cubo de até 3m de matéria morta, ou uma criatura de qualquer tamanho. Uma vítima bem-sucedida em seu teste de resistência evita a desintegração, mas sofre 5D pontos de dano. Ao falhar em seu teste, uma criatura será desintegrada, transformada em poeira — não podendo retornar à vida de formas normais. Esta magia não afeta matéria mágica, energia ou seres Incorpóreos.

Toque Vampírico

Nível: Divina 3, Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura viva tocada; **Duração:** Instantânea e 1 hora (veja texto); **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** sim

Ao realizar um ataque de toque corpo-a-corpo bem-sucedido, seu toque causa 1D pontos de dano para cada dois níveis do Conjurador (máximo 10D). Você ganha Pontos de Vida em número igual ao dano causado (esses PVs temporários desaparecem uma hora depois).

Tranca Arcana

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** uma porta, baú ou portal tocado, até $3m^2$/nível de área; **Duração:** Permanente; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia tranca uma porta, baú ou portal. Você pode abrir livremente sua própria tranca sem problemas; para outras criaturas, uma porta trancada com a *Tranca Arcana* só pode ser aberta caso derrubada, ou usando *Arrombar*. Acrescente +10 à CD normal para quebrar uma porta afetada por esta magia.

Note que uma magia *Arrombar* não remove a *Tranca Arcana*, somente a neutraliza durante 10 minutos.

Tranca Arcana Aprimorada

Nível: Arcana 3; **Alcance:** Longo (120m + 12m/nível); **Alvo:** Uma porta, baú ou portal/nível, até 9 m^2/nível de área cada; **Duração:** 1 hora/nível

Versão mais poderosa de *Trava Arcana*. Ela fecha e tranca todas as portas e compartimentos abertos na área, mesmo que o Conjurador não consiga vê-las (mas ele deve saber a localização de cada porta). Muitos Conjuradores usam esta magia para fechar e trancar todas as portas em um prédio, seja para prender alguém (ou algo) dentro, ou para evitar a entrada de intrusos.

Transformação Momentânea

Nível: Arcana 1; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Pessoal; **Alvo:** Você; **Duração:** 10 minutos/nível (D)

Você pode mudar sua aparência — inclusive vestes, armas, armaduras e equipamento. Essa magia pode alterar sua altura ou largura em até 30cm, tornando-o mais alto, baixo, magro ou gordo, à sua escolha.

Usada para criar um disfarce, esta magia fornece um bônus de +10 em testes de Disfarce. A magia não oferece novas habilidades (se tentar ficar parecido com um elfo, você não adquire nenhum de seus traços raciais, por exemplo), nem muda seu equipamento.

Outras criaturas têm direito a um teste de Vontade para reconhecer a ilusão quando interagem com o alvo.

Velocidade

Nível: Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Alvo:** Uma criatura; **Duração:** 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** Fortitude anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

O alvo se move e age mais rápido. Ao realizar um ataque total, o alvo pode fazer um ataque extra com seu melhor BBA (mas não pode fazer uma ação extra, como lançar uma magia). O alvo também recebe um bônus de CA+2, e sua velocidade aumenta em +9m por rodada.

Velocidade serve de contramágica e dissipa *Lentidão*.

Ver o Invisível

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Médio (30m + 3m/nível); **Área:** Cone; **Duração:** 10 minutos/nível (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Você enxerga objetos e criaturas invisíveis, como se fossem normalmente visíveis. As criaturas aparecem para você como formas translúcidas (assim você saberá que são, na verdade, invisíveis).

A magia não revela o meio utilizado para obter a invisibilidade. Não revela ilusões, não permite enxergar através de coisas opacas, nem revela criaturas que estejam simplesmente escondidas, camufladas ou sejam difíceis de enxergar.

Via Negativa

Nível: Divina 3, Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 1 rodada/nível; **Teste de Resistência:** Fortitude reduz à metade; **Resistência a Magia:** sim

Sua mão fica recoberta de energia negra crepitante, que causa dor profunda em contato com qualquer criatura viva. Enquanto agarra uma criatura, você causa a ela 4D pontos de dano por rodada.

Agarrar um alvo exige um ataque de toque, e então um teste resistido de Força por rodada para manter a pegada. Esta magia concede um bônus de Força +5 para estes testes. Você também pode começar a magia com um simples aperto de mãos...

Viagem Dimensional

Nível: Divina 3, Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Longo (120m + 12m/nível); **Alvo:** Criaturas presentes (veja texto); **Duração:** veja texto; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** não

Esta magia transporta todas as criaturas envolvidas em uma batalha — sejam aliados ou inimigos do Conjurador — para um lugar desolado, vazio, não escolhido pelo Conjurador. Pode ser uma planície desolada, um mundo virtual de computador, outra dimensão... enfim, um lugar desértico. A magia serve principalmente para evitar que pessoas inocentes sejam feridas durante uma batalha.

Personagens comuns não são afetados por esta magia. As criaturas afetadas não têm direito a testes de resistência para evitar o transporte, mas o Conjurador não pode escolher quem vai e quem fica. A magia dura até que todos os personagens em um dos lados da batalha sejam derrotados, ou tentem fugir.

Virtude

Nível: Divina 0; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Toque; **Alvo:** criatura tocada; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Fortitude anula (benéfica).

O alvo ganha 1 Ponto de Vida temporário. Se o alvo recebe qualquer dano, este PV será o primeiro a ser perdido.

Visão da Verdade

Nível: Divina 5; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

Esta magia concede a habilidade de enxergar a forma real de tudo. O alvo enxerga através de escuridão normal e mágica, percebe portas secretas escondidas por magia, descobre a localização exata de criaturas e objetos invisíveis, ignora ilusões, e descobre as formas verdadeiras de coisas transformadas ou modificadas. O alcance é 36m.

Visão da Verdade não atravessa objetos sólidos. Não concede visão de raio X ou algo similar, nem cancela camuflagens, inclusive causada por névoa ou similar. Não revela disfarces comuns, criaturas escondidas ou portas secretas ocultas através de métodos mundanos. Além disso, os efeitos da *Visão da Verdade* não podem ser combinados como outras magias ou poderes.

Visão no Escuro

Nível: Arcana 2; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 1 hora/nível; **Teste de Resistência:** nenhum; **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

O alvo adquire a habilidade de enxergar em completa escuridão a até 18m. *Visão no Escuro* só enxerga em preto e branco, e não fornece a habilidade de enxergar sob escuridão mágica.

Vôo

Nível: Arcana 3; **Tempo de Formulação: 1 ação; Alcance:** Toque; **Alvo:** Criatura tocada; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula (benéfica); **Resistência a Magia:** sim (benéfica)

Permite ao alvo voar, com velocidade igual a duas vezes seu deslocamento em terra. Voar através desta magia é simples como andar, não exige muita concentração — por isso a criatura afetada pode agir, lutar ou lançar magias normalmente enquanto voa. Quando a duração termina, a criatura desce lentamente até o chão sem sofrer nenhum dano.

Zona da Verdade

Nível: Divina 2; **Tempo de Formulação:** 1 ação; **Alcance:** Curto (7,5m +1,5m/2 níveis); **Área:** emanação de 1,5m de raio; **Duração:** 1 minuto/nível; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Criaturas na da área não podem mentir intencionalmente. Uma criatura pode realizar um teste de resistência para evitar o efeito quando a magia é conjurada, ou quando entra na área pela primeira vez.

As criaturas afetadas sabem que a magia está fazendo efeito, portanto podem evitar perguntas que normalmente responderiam com uma mentira, ou podem ser evasivas enquanto se aterem aos limites da verdade. Criaturas que deixem a área podem falar o que desejarem.

Itens Mágicos

Durante a exploração de uma masmorra, aventureiros podem encontrar tesouros mágicos. São peças especiais, fabricadas por Conjuradores poderosos há muitos séculos, através de técnicas hoje esquecidas. Estes itens raros não podem ser encontrados no comércio, apenas em lugares remotos e perigosos — como esconderijos de vilões, covis de monstros, ruínas antigas, câmaras secretas...

Armas Mágicas

Uma arma mágica recebeu um encantamento para ser mais eficiente em combate, acertando com mais facilidade o inimigo e causando mais dano. O jogador soma o bônus mágico da arma em seus testes de ataque e dano, tornando o ataque mais perigoso.

Exemplo: o bárbaro Katabrok encontrou uma espada curta +1. Ao utilizá-la, ele recebe um bônus extra de +1 em sua jogada de ataque, e causa 1d6+1 pontos de dano, além de quaisquer outros bônus que possua.

Além de seu bônus de ataque e dano, armas mágicas também podem possuir outras habilidades especiais — mas estas armas são bem mais raras. Essas habilidades são as seguintes:

Flamejante: com um comando de seu dono, uma arma Flamejante fica envolta de chamas, que não machucam as mãos do usuário, mas queimam o oponente atingido, causando 1d6 pontos de dano extras por fogo.

Congelante: com um comando, a arma fica tão fria que causa ao oponente atingido 1d6 pontos de dano extra pelo frio.

Chocante: com um comando, a arma fica carregada de eletricidade e causa ao oponente atingido 1d6 pontos de dano extra por choque elétrico.

Da Defesa: esta arma tem a habilidade de proteger seu dono. Seu bônus mágico de +1 pode ser usado para ataque e dano, de forma normal, ou então usado para a defesa (como um bônus de +1 na CA).

Quando está em “condição defensiva”, a arma não tem bônus no ataque e dano. O jogador precisa avisar ao Mestre sobre a condição da arma no começo a rodada, antes de atacar ou ser atacado.

Caso a arma mágica seja de projéteis (arco, besta, funda...), a arma transfere suas habilidades para o projétil. Não existem armas mágicas de projéteis da defesa.

Perceba, na tabela “Armas Mágicas”, que é mais fácil obter algumas armas que outras. Isso acontece porque é mais raro encontrar peças rudimentares como clavas e fundas contendo encantamentos. Espadas, no entanto, são as armas mágicas mais comuns.

Armaduras e Escudos Mágicos

Assim como as armas, escudos e armaduras também podem receber encantamentos que aumentam sua eficácia, oferecendo proteção maior. O bônus mágico da armadura ou escudo aumenta a CA do personagem, além do bônus normal da peça. Uma cota de malha +1 oferece CA+6 (+5 normal, +1 pelo bônus mágico), enquanto um escudo +2 oferece CA+3 (+1 pelo escudo, +2 bônus mágico).

O bônus mágico não é aplicado como redutor em perícias prejudicadas pelo uso da armadura.

Algumas raras armaduras também possuem habilidades extraordinárias, que vão além da simples proteção, assim como escudos. São as seguintes:

Armadura da Camuflagem: uma armadura com esta habilidade pode mudar de aparência, tornando-se parecida com qualquer outra peça de roupa, mas sem mudar sua proteção real — a aparência falsa é apenas uma ilusão. Assim, um Combatente pode usar uma Cota de Malha +1 da Camuflagem, com CA+6, mas com a aparência de roupas comuns — ou uma armadura mais impressionante. A armadura volta à forma verdadeira se for removida.

Escudo Cegante: este escudo polido e liso pode, a um comando do dono, brilhar intensamente como o próprio sol. Essa luz atinge todos a até 6m diante do escudo, e exige um teste de Reflexos (CD 14). Falhar provoca cegueira durante 1d4 rodadas. Uma criatura cega sofre uma penalidade de –2 na CA, não usa seu modificador de Destreza, tem uma chance de 50% de errar qualquer ataque, e não pode fazer nenhum teste que envolva visão (como Observar ou Procurar). O dono do escudo não é afetado por essa habilidade, que pode ser usada apenas duas vezes por dia.

Poções

Uma poção é um líquido mágico, preparado para produzir um efeito extraordinário sobre aquele que a beber. Poções são encontradas em pequenos frascos, normalmente com apenas uma dose, suficiente para causar o efeito necessário.

Uma poção duplica o efeito de uma magia benéfica — é como se um Conjurador lançasse uma magia sobre aquele que bebe. Caso a magia tenha uma duração ligada ao nível do Conjurador (como uma poção de *Alterar-se*, por exemplo), o efeito da poção sempre dura uma hora.

Pergaminhos Mágicos

Um pergaminho (que também pode ser um papel, papiro ou mesmo couro) contém uma inscrição mágica feita por um Conjurador de nível elevado. Quando o pergaminho é lido, a inscrição desaparece e uma magia é conjurada.

Para descobrir que magia(s) existe no pergaminho e ser capaz de usá-la, um Conjurador deve usar a magia *Ler Magias*. Apenas Conjuradores arcanos podem ler e usar pergaminhos com magias arcanas, e apenas Conjuradores divinos podem ler e usar pergaminhos com magias divinas.

Pergaminho Amaldiçoado: idêntico a um pergaminho mágico, esse item é uma verdadeira armadilha para aventureiros. Ao tentar ler o pergaminho amaldiçoado, mesmo que apenas para descobrir do que se trata, a vítima recebe imediatamente (sem direito a nenhum teste de resistência) uma das seguintes maldições (role 1d8):

1) A vítima é transformada em um rato comum (ou outro animal inofensivo).

2) Um monstro com ND igual ao nível do personagem surge e ataca de surpresa.

3) Um item mágico qualquer do personagem desaparece.

4) Ferimentos demoram duas vezes mais para cicatrizar; magias e itens mágicos curam apenas metade do normal.

5) Role 3d6: uma das seis habilidades do personagem muda para o valor obtido.

6) Uma habilidade do personagem é reduzida em 6 pontos.

7) O personagem sofre um redutor de –4 em todos os seus testes com 4D.

8) O personagem tem uma chance de 50% de agir normalmente ou ficar parado. O jogador faz o teste antes de qualquer ação.

Maldições podem ser removidas apenas por Conjuradores de níveis altos (acima de 5º nível), que em geral fazem esse serviço em troca de uma missão.

Anéis Mágicos

Anéis mágicos têm poderes e habilidades que só funcionam quando o anel é colocado no dedo. Apenas um anel pode ser usado em cada mão — se mais de um anel é colocado em uma mão, nenhum deles funciona.

Anel de Escalada: feito de couro, este anel fornece ao seu usuário um bônus de +5 em todos os testes de Escalar.

Anel de Saltar: este anel permite saltar com mais facilidade, com um bônus de +5 em testes de Saltar.

Anel de Proteção +1: este anel protege magicamente seu usuário, fornecendo um bônus de CA+1.

Anel de Resistência a Fogo: feito de ferro avermelhado, protege seu usuário contra fogo da mesma forma que a magia *Suportar Energia* (fogo), sem limite de duração; ao sofrer dano por fogo, o usuário ignora os primeiros 10 pontos de dano.

Anel de Escudo de Energia: com uma palavra de comando, este anel cria um escudo feito de energia que fica preso ao braço do usuário. Funciona como um escudo +1 (CA+2).

Anel de Invisibilidade: este anel permite ao usuário ficar invisível, da mesma forma que a magia *Invisibilidade*, sem limite de duração.

Varinhas

Uma varinha é um pequeno bastão, geralmente de madeira, capaz de lançar uma certa magia certo número de vezes.

Apenas Conjuradores podem usar varinhas, e apenas magias de mesmo tipo (arcanas ou divinas). Varinhas sempre lançam magias como se fossem Conjuradores de 5º nível (para calcular seu nível de Conjurador, alcance, duração...).

Quando encontrada, uma varinha contém 2d6 cargas. Lançar uma magia consome uma carga. Chegando a 0 (zero) cargas, a varinha é inutilizada e não pode ser “recarregada”.

Uma varinha pode lançar qualquer magia deste livro (mas apenas uma).

Objetos Mágicos Diversos

Aqui estão todos os outros tipos de objetos mágicos, que não se encaixam em outras categorias.

Um personagem não pode usar dois itens no mesmo lugar do corpo — por exemplo, um Manto da Resistência e um Manto Élfico ao mesmo tempo. Se o fizer, nenhum deles funciona.

Amuleto da Saúde: este medalhão dourado, preso a uma corrente também dourada, torna seu usuário imune a qualquer doença não mágica. Um personagem já doente que coloca o amuleto é curado imediatamente da doença, mas não recupera qualquer dano já sofrido.

Corda da Escalada: esta corda de 15m é muito mais resistente do que aparenta, suportando até 2.000 quilos de peso. Ela também se move sozinha em qualquer direção indicada pelo seu usuário, amarrando-se automaticamente em qualquer saliência adequada (exceto criaturas). Concede um bônus de +5 em todos os testes de Escalar.

Manto da Resistência: esta capa ornamentada ajuda a proteger o usuário, fornecendo um bônus de +1 em todos os testes de resistência.

Mochila da Carga: parece um simples saco de couro, medindo 60cm de lado, mas qualquer objeto guardado em seu interior desaparece temporariamente. O usuário (ou qualquer pessoa) pode recuperar o objeto em uma rodada, enfiando a mão na mochila e procurando através do tato. A mochila pode conter até 300 quilos, mas não pesará nada para quem carrega. Caso sua carga exceda o limite, a mochila rasgará e não poderá ser consertada. Seres vivos não podem ser guardados na mochila.

Vela da Verdade: quando esta vela branca é acesa, ninguém consegue mentir em uma área de 6m ao redor. A vela queima por duas horas, mas pode ser apagada antes para uso posterior (ela precisa queimar pelo menos 10 minutos antes de funcionar). São encontradas em número de 1d4+2 velas.

Botas Élficas: abafam o som dos passos, fornecendo um bônus de +5 em testes de Furtividade.

Manto Élfico: feito com misteriosos fios conhecidos apenas pelos elfos, este manto se confunde com o ambiente ao redor, oferecendo um bônus de +5 em testes de Esconder-se.

Manoplas de Força de Ogre: estas luvas reforçadas com pontas de metal aumentam em +2 a Força do usuário.

Conteúdo open game:

Todo o conteúdo a exceção dos nomes das Raças